

MEGAOCIO

Año 10
Nº 100
Enero 1992
1100
4000 Ptas

AMSTRAD CPC

AMIGA

ATARI ST

MEGA

SPACE ACE II

Juegos

THUNDER: TURNER:
nuevo concepto de
juego de guerra

MP3 Subvocal



**Trucos,
Pokés
y Gargadores**



**THE FIRST
SAMURAI**

*La última
de
Imageworks*



AMSTRAD

AMIGA

ATARI ST

SEGA

MEGA

LYNX

Dromanía



SUPER SPACE INVADERS

En 1978, los alienígenas invadieron el mundo, destruyeron los mares, y llegaron a que la vida humana fuera igual a la de los alienígenas.

¡Ahora han vuelto! En Super Space Invaders, los alienígenas invadieron el mundo, destruyeron los mares, y llegaron a que la vida humana fuera igual a la de los alienígenas. ¡Ahora han vuelto! En Super Space Invaders, los alienígenas invadieron el mundo, destruyeron los mares, y llegaron a que la vida humana fuera igual a la de los alienígenas.

Disponible en C64, SPECTRUM, AMSTRAD, Atari y PC.

SUPER SPACE INVADERS



PIT-FIGHTER

¡Disponible en la forma más moderna y divertida de jugar al boxeo!

En Pit-Fighter, los jugadores se enfrentan en un ring de boxeo. El juego es muy divertido y se puede jugar en solitario o con un amigo. El juego es muy divertido y se puede jugar en solitario o con un amigo.

Disponible en C64, SPECTRUM, AMSTRAD, Atari y PC.



SUPERHEROES

¡Ahora están!

Disponible en Amstrad, Atari, C64, SPECTRUM y PC. ¡Ahora están!

En Superheroes, los jugadores se enfrentan en un ring de boxeo. El juego es muy divertido y se puede jugar en solitario o con un amigo. El juego es muy divertido y se puede jugar en solitario o con un amigo.

Disponible en C64, SPECTRUM, AMSTRAD, Atari y PC.

En Superheroes, los jugadores se enfrentan en un ring de boxeo. El juego es muy divertido y se puede jugar en solitario o con un amigo. El juego es muy divertido y se puede jugar en solitario o con un amigo.

Disponible en C64, SPECTRUM, AMSTRAD, Atari y PC.



DOMARK



DOMARK
Muelle 12, 4.ª planta, 28014 Madrid
Tel: 01 455 80 14



MEGAOCIO

SUMARIO

Año IV Núm. 33

Noticias

4

Las últimas novedades

Juegos:

8

Space Ace II, Thunderburner, Age, Return to Europe, Guardians, World Tour Golf, Tom and the Ghost, Strip Poker III, Golden Eagle, Captain Planet, Risky Woods, Deuteros, Charge of the Light Brigade

Consolas

41

Noticias

*Juegos Nintendo: Iran SWORD y Quantum Fighter.
Juegos Game Boy: World Cup.
Juegos Megadrive: Star Control.
Juegos Master System: Golf.
Juegos Lynx: Warbirds.*

EDITORIAL

Un nuevo año

Se suele decir que tras la tormenta viene la calma, y no tiene nada de nuevo el dicho. Ya han pasado los apuros. Navidades y con ellas se ha dado un respiro de muerte a las aburridas campañas de publicidad de las compañías de software y a sus lanzamientos, solo quedan algunos productos, con retraso, que narrarán un final puesto entre la campaña navideña y los próximos lanzamientos.

Este nuevo año también ha representado una importante evolución en una maravilla, y es el aumento, por parte de la mayoría de las empresas creadoras de videojuegos, del abandono de las máquinas de 8 bits, tales como Spectrum, Amstrad CPC y demás. Esto significa una mayor concentración en los productos de 16 bits y más. Basísimos, nuevos en Amiga, Atari ST y PC. Quean sabe, lo mismo el próximo año se expresará la pegan las consolas y los que resultan abandonados en el olvido son los ordenadores, todo es posible en esta locura techno-informática.

FIRST SAMURAI

Cuando programar es arte

Pocos juegos nos han producido un efecto tan intenso como First Samurai, no sólo por sus gráficas, a todas luces de altísima calidad, o por sus espectaculares efectos de sonido, sino por la calidad con que se ha desarrollado cada uno de los detalles del videojuego.

El protagonista es, como bien ha hecho podido deducir del título, un samurai. Moviendo como los mejores guías de cineastas su papel y hacer que la invención se convierta en un desafío. Para ello disponemos de armas extraordinarias y que saben muy bien cómo golpear y para golpear a todo enemigo que se atreva a cruzarse con él.

Las armas que podemos encontrar son muy variadas, aunque se usan todas al ritmo de la música: regular a los enemigos. Por el camino encontramos varias habilidades que podemos hacer en libertad y durante un tiempo limitado: los ataques de guerrilla y una especie de estocada que por unos instantes resplandecen la pantalla destruyendo a enemigos cercanos, o simplemente a un enemigo.

El juego guarda una línea similar a otra de juegos de esta marca, pero First Samurai es mucho más complejo y dispone de muchos detalles y acciones que hasta ahora no se han visto en ningún otro juego de este tipo. Al jugar algunos pueden ver la depresión del nivel, que incrementa vertical o diagonalmente dependiendo del avance del personaje del juego, lo va

viendo de las armas y también hacen las mismas acciones, etc. Todo

después es el movimiento sin objeto y control de los sprites, así como la adaptación de que se ha dotado a cada uno de los diferentes niveles. Insuperables que se van haciendo en llegar a nuevos puntos como producción de Vivid Image, equipo que cuando no se ha hecho con programación en la sala de Redfield. Como aquí más control de por la creación de juegos como Cybernet (primero y segundo parte) y también otros otros. Sin duda alguna se trata de un videojuego como pocos. Bueno, hasta la fecha.



HEIMDALL

La leyenda nórdica cuenta que hubo un tiempo en que los Dioses de Midgard y Asgard crearon una raza conocida como los Vikingos. Para representar a esta raza en la batalla de Ragnarok, nace Heimdall con dolo luchas y explorar el mundo de los vikingos para encontrar las armas de los Dioses.



AMSTRAD PC 5286 LUDOX

Un PC para videojuegos

El equipo titulado a este equipo de los gráficos V&A, que por entre la imponente estructura de 600 a 600 piezas, y más de 250 unidades en pantalla de una paleta de más de un millón de colores.

Teclaya também usa trejeitos de vanguarda compatíveis. Ao lado dos disquetes, videogames, para-psíquicos que afetam sua dimensão, tem também acesso a los cuantos de jogos, disponíveis para uso no

El equipo dispone además de un interface gráfico. Constepondrá, que permite la utilización del sistema operativo MS-DOS por medio del ratón.

Amstrad ha lanzado un nuevo concepto en ordenadores: un completo PC compatible y una fascinante máquina de videojuegos. Este aparato, denominado PC 5286 Lador, incluye una unidad central con procesador 80286 a 16 Mhz y memoria RAM de 1Mb, disco duro de 40 Mb de alta velocidad de acceso y disco floppy de 3.5 del alta densidad (1.44 Mb).

El PC 5048 Laptop es adecuado en particular para usuarios con disco duro de 40 MB y alta velocidad de acceso capaz de ejecutar programas de estudio.

direkte im Prozess der letzten Jahre als
eine wichtige Voraussetzung der Entwicklung

El resto que se encuentra con el
comienzo del tipo IV es normal, con

GAY MAKIT



Equipe de manutenção
e limpeza médica

So the company is not a product, and it's not a brand. It's a *relationship*. And that's the only way to build a brand that's truly *enduring*. And that's the only way to build a brand that's truly *valuable*. And that's the only way to build a brand that's truly *successful*.

PREP. 500 P.Y.P. 2-000 Pages

MICROSAT

RESEARCHERS ARE CURRENTLY ON THE
FRONTIERS OF KNOWLEDGE ABOUT THE
CAUSES OF ALLERGIC REACTIONS.

1. **NAME:** _____
 2. **DATE:** _____
 3. **TIME:** _____
 4. **LOCATION:** _____
 5. **REASON:** _____
 6. **REMARKS:** _____
 7. **SIGNATURE:** _____
 8. **DATE:** _____
 9. **TIME:** _____
 10. **LOCATION:** _____
 11. **REASON:** _____
 12. **REMARKS:** _____
 13. **SIGNATURE:** _____
 14. **DATE:** _____
 15. **TIME:** _____
 16. **LOCATION:** _____
 17. **REASON:** _____
 18. **REMARKS:** _____
 19. **SIGNATURE:** _____
 20. **DATE:** _____
 21. **TIME:** _____
 22. **LOCATION:** _____
 23. **REASON:** _____
 24. **REMARKS:** _____
 25. **SIGNATURE:** _____
 26. **DATE:** _____
 27. **TIME:** _____
 28. **LOCATION:** _____
 29. **REASON:** _____
 30. **REMARKS:** _____
 31. **SIGNATURE:** _____
 32. **DATE:** _____
 33. **TIME:** _____
 34. **LOCATION:** _____
 35. **REASON:** _____
 36. **REMARKS:** _____
 37. **SIGNATURE:** _____
 38. **DATE:** _____
 39. **TIME:** _____
 40. **LOCATION:** _____
 41. **REASON:** _____
 42. **REMARKS:** _____
 43. **SIGNATURE:** _____
 44. **DATE:** _____
 45. **TIME:** _____
 46. **LOCATION:** _____
 47. **REASON:** _____
 48. **REMARKS:** _____
 49. **SIGNATURE:** _____
 50. **DATE:** _____
 51. **TIME:** _____
 52. **LOCATION:** _____
 53. **REASON:** _____
 54. **REMARKS:** _____
 55. **SIGNATURE:** _____
 56. **DATE:** _____
 57. **TIME:** _____
 58. **LOCATION:** _____
 59. **REASON:** _____
 60. **REMARKS:** _____
 61. **SIGNATURE:** _____
 62. **DATE:** _____
 63. **TIME:** _____
 64. **LOCATION:** _____
 65. **REASON:** _____
 66. **REMARKS:** _____
 67. **SIGNATURE:** _____
 68. **DATE:** _____
 69. **TIME:** _____
 70. **LOCATION:** _____
 71. **REASON:** _____
 72. **REMARKS:** _____
 73. **SIGNATURE:** _____
 74. **DATE:** _____
 75. **TIME:** _____
 76. **LOCATION:** _____
 77. **REASON:** _____
 78. **REMARKS:** _____
 79. **SIGNATURE:** _____
 80. **DATE:** _____
 81. **TIME:** _____
 82. **LOCATION:** _____
 83. **REASON:** _____
 84. **REMARKS:** _____
 85. **SIGNATURE:** _____
 86. **DATE:** _____
 87. **TIME:** _____
 88. **LOCATION:** _____
 89. **REASON:** _____
 90. **REMARKS:** _____
 91. **SIGNATURE:** _____
 92. **DATE:** _____
 93. **TIME:** _____
 94. **LOCATION:** _____
 95. **REASON:** _____
 96. **REMARKS:** _____
 97. **SIGNATURE:** _____
 98. **DATE:** _____
 99. **TIME:** _____
 100. **LOCATION:** _____
 101. **REASON:** _____
 102. **REMARKS:** _____
 103. **SIGNATURE:** _____
 104. **DATE:** _____
 105. **TIME:** _____
 106. **LOCATION:** _____
 107. **REASON:** _____
 108. **REMARKS:** _____
 109. **SIGNATURE:** _____
 110. **DATE:** _____
 111. **TIME:** _____
 112. **LOCATION:** _____
 113. **REASON:** _____
 114. **REMARKS:** _____
 115. **SIGNATURE:** _____
 116. **DATE:** _____
 117. **TIME:** _____
 118. **LOCATION:** _____
 119. **REASON:** _____
 120. **REMARKS:** _____
 121. **SIGNATURE:** _____
 122. **DATE:** _____
 123. **TIME:** _____
 124. **LOCATION:** _____
 125. **REASON:** _____
 126. **REMARKS:** _____
 127. **SIGNATURE:** _____
 128. **DATE:** _____
 129. **TIME:** _____
 130. **LOCATION:** _____
 131. **REASON:** _____
 132. **REMARKS:** _____
 133. **SIGNATURE:** _____
 134. **DATE:** _____
 135. **TIME:** _____
 136. **LOCATION:** _____
 137. **REASON:** _____
 138. **REMARKS:** _____
 139. **SIGNATURE:** _____
 140. **DATE:** _____
 141. **TIME:** _____
 142. **LOCATION:** _____
 143. **REASON:** _____
 144. **REMARKS:** _____
 145. **SIGNATURE:** _____
 146. **DATE:** _____
 147. **TIME:** _____
 148. **LOCATION:** _____
 149. **REASON:** _____
 150. **REMARKS:** _____
 151. **SIGNATURE:** _____
 152. **DATE:** _____
 153. **TIME:** _____
 154. **LOCATION:** _____
 155. **REASON:** _____
 156. **REMARKS:** _____
 157. **SIGNATURE:** _____
 158. **DATE:** _____
 159. **TIME:** _____
 160. **LOCATION:** _____
 161. **REASON:** _____
 162. **REMARKS:** _____
 163. **SIGNATURE:** _____
 164. **DATE:** _____
 165. **TIME:** _____
 166. **LOCATION:** _____
 167. **REASON:** _____
 168. **REMARKS:** _____
 169. **SIGNATURE:** _____
 170. **DATE:** _____
 171. **TIME:** _____
 172. **LOCATION:** _____
 173. **REASON:** _____
 174. **REMARKS:** _____
 175. **SIGNATURE:** _____
 176. **DATE:** _____
 177. **TIME:** _____
 178. **LOCATION:** _____
 179. **REASON:** _____
 180. **REMARKS:** _____
 181. **SIGNATURE:** _____
 182. **DATE:** _____
 183. **TIME:** _____
 184. **LOCATION:** _____
 185. **REASON:** _____
 186. **REMARKS:** _____
 187. **SIGNATURE:** _____
 188. **DATE:** _____
 189. **TIME:** _____
 190. **LOCATION:** _____
 191. **REASON:** _____
 192. **REMARKS:** _____
 193. **SIGNATURE:** _____
 194. **DATE:** _____
 195. **TIME:** _____
 196. **LOCATION:** _____
 197. **REASON:** _____
 198. **REMARKS:** _____
 199. **SIGNATURE:** _____
 200. **DATE:** _____
 201. **TIME:** _____
 202. **LOCATION:** _____
 203. **REASON:** _____
 204. **REMARKS:** _____
 205. **SIGNATURE:** _____
 206. **DATE:** _____
 207. **TIME:** _____
 208. **LOCATION:** _____
 209. **REASON:** _____
 210. **REMARKS:** _____
 211. **SIGNATURE:** _____
 212. **DATE:** _____
 213. **TIME:** _____
 214. **LOCATION:** _____
 215. **REASON:** _____
 216. **REMARKS:** _____
 217. **SIGNATURE:** _____
 218. **DATE:** _____
 219. **TIME:** _____
 220. **LOCATION:** _____
 221. **REASON:** _____
 222. **REMARKS:** _____
 223. **SIGNATURE:** _____
 224. **DATE:** _____
 225. **TIME:** _____
 2

Copyright © 2004 John Wiley & Sons, Inc. All rights reserved. This book is registered at the Copyright Clearance Center, Inc., 222 Rosewood Drive, Danvers, MA 01923. Organizations in the U.S. who are also registered with the Copyright Clearance Center may therefore copy material (beyond the limits permitted by sections 107 and 108 of U.S. copyright law) subject to payment to CCC of the per copy fee of \$12.00, code 0885-4009/2004 \$12.00. This consent does not extend to multiple copying for promotional or commercial purposes. ISI Tear Sheet Service, 3501 Market Street, Philadelphia, PA 19104, USA, is authorized to supply single copies of separate articles for private use only. Organizations authorized by the Copyright Licensing Agency may also copy material subject to the usual conditions. For all other use, permission should be sought from John Wiley & Sons, Inc. or the appropriate copyright owner. This book is registered at the Copyright Clearance Center, Inc., 222 Rosewood Drive, Danvers, MA 01923. Organizations in the U.S. who are also registered with the Copyright Clearance Center may therefore copy material (beyond the limits permitted by sections 107 and 108 of U.S. copyright law) subject to payment to CCC of the per copy fee of \$12.00, code 0885-4009/2004 \$12.00. This consent does not extend to multiple copying for promotional or commercial purposes. ISI Tear Sheet Service, 3501 Market Street, Philadelphia, PA 19104, USA, is authorized to supply single copies of separate articles for private use only. Organizations authorized by the Copyright Licensing Agency may also copy material subject to the usual conditions. For all other use, permission should be sought from John Wiley & Sons, Inc. or the appropriate copyright owner.

Name: _____
 Address: _____
 City: _____

Copyright © 2004 John Wiley & Sons, Ltd.

THE UNIVERSITY OF TEXAS AT AUSTIN

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 399–405

NO. OF STUDENTS	PERCENTAGE
1	100

ANUNCIARSE EN

MECADO ES

IMPORTANTE PARA SU

MILICIA

Journal of Management Inquiry 23(9) 1003-1017

CONTACT INFORMATION
FOR THE PRESS

F-44-0007 DOCUMENT RELEASE

REFERENCES



espaciales, los programas constantemente actualizan la información, como por ejemplo aplicaciones webcams.

El ordenador se comunica con sus videojuegos. El más rápido al conectarlo al computador es el T12. Se trata de un juego de golf en tres dimensiones que deja al jugador inmerso a los 10 segundos de jugar con una sensación de libertad de tiempo y libertad de espacio. "T12 es el primer juego de golf en tres dimensiones" que con sus gráficos animados lo transporta a la leyenda. Por eso en adelante se pone a prueba la habilidad y estrategia para avanzar a la victoria.

El equipo completo incluye una unidad central, unidad de disco de 3.5, disco duro de 40 MB, monitor, teclado, mouse, 2 altavoces, monitor PC 14 CDR, ya está disponible en el mercado a un precio de 199.900 puntos IVA incluido.

CARDIAXX

THE SHOE PEOPLE

Más marcanistas

Electronic Zoo, distribuido en España por la compañía System 4, tiene un nuevo videojuego. Se trata de Cardiaxx, un interesante arcade de marcanitos que se desarrolla en el año 3151.



David Oro, Cardiaxx

El juego dispone de un control muy rápido, al estilo de los clásicos marcanitos, como niveles diferentes divididos en zonas, voces, gráficos, etc., que nos atraen en lo que se desarrolla en pantalla, desde los primeros segundos de una carrera, hasta una impresionante carrera final.

El juego ha sido diseñado por Felipe, un equipo formado por David Martínez, programador, por John, gráficos y música, y por los diseñadores de personajes, los Corcoran.

Cardiaxx está disponible en los formatos Amiga, Atari ST y PC.

Software educativo

La empresa británica Goodwin ha conseguido la licencia de la popular serie de dibujos animados para los más jóvenes. The Shoe People, los primeros personajes aparecen bajo el nombre Shoe People y están orientados para niños con edades entre los 4 y los 6 años. La serie se basa en este producto con el objetivo de enseñar.



De izquierda a derecha, John y David.

SPACE ACE II

La muerte acecha tras la esquina



No satisfechos con la anterior aventura, Ace, nuestro héroe medieval del futuro, tiene que volver a enfrentarse con las malvadas criaturas que han raptado a su prometida.





Lo necesitas más rápido el paso. (AMIGA)



En cualquier del mundo de Zelda, con atención nada más esperar la pantalla. (AMIGA)

que se suben la historia de dibujo en a medida la que hace al juego más real, además los personajes son muy guapos y se mueven muy ágiles, por lo que podemos decir que es un juego muy bonito.

Aunque todo tenemos que decir que no tenemos los juegos de Zelda, sino un momento con los juegos de los otros. El juego es muy bonito y tenemos que tener los otros juegos en cada momento de juego. Así que, ya que de la pantalla puede que duremos en cada momento de juego. (¿o es lo que ves que tenemos?)

Los movimientos deben ser instantá-

neos, para los acciones se quedan a una velocidad increíble (permite una lista de forma segunda parte (veremos más tarde de los juegos)).

Los acciones a veces a veces son instantáneas dependiendo de la situación. Si nos encontramos con un personaje que nos quiere matar, hay que irnos rápido y si lo vemos, podemos irnos a la vez. Hay que tener en cuenta que si nos encontramos con un personaje que nos quiere matar, hay que irnos rápido y si lo vemos, podemos irnos a la vez. Hay que tener en cuenta que si nos encontramos con un personaje que nos quiere matar, hay que irnos rápido y si lo vemos, podemos irnos a la vez.

después a la que nos podemos mover con un juego rápido. Además, que si hacemos los movimientos de forma instantánea, hay que tener en cuenta que si nos encontramos con un personaje que nos quiere matar, hay que irnos rápido y si lo vemos, podemos irnos a la vez. Hay que tener en cuenta que si nos encontramos con un personaje que nos quiere matar, hay que irnos rápido y si lo vemos, podemos irnos a la vez.

Como ya hemos dicho el juego es instantáneo desde el punto de vista visual, pero desde el punto de vista de la jugabilidad y de la acción, digamos que es un juego en el que sólo nos encontramos a veces que si nos encontramos con un personaje que nos quiere matar, hay que irnos rápido y si lo vemos, podemos irnos a la vez.

Otro inconveniente que la vista ofrece es el constante cambio de dirección, ya que las situaciones ocupan mucho espacio y deben irnos. Se puede jugar con los juegos, pero que si nos encontramos con un personaje que nos quiere matar, hay que irnos rápido y si lo vemos, podemos irnos a la vez.

Versión comentada a AMIGA

Es un juego con una presentación muy buena, pero que puede ser como un juego de acción. Después de un juego de acción, que si nos encontramos con un personaje que nos quiere matar, hay que irnos rápido y si lo vemos, podemos irnos a la vez.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC. (veremos más tarde de los juegos).

Crear:

EPIC GAMES

Distribuidor:

EPIC GAMES

Lo mejor:

La presentación

Lo peor:

La calidad de la presentación.



Temas: 9
Críticas: 10
Reseñas: 6

THUNDER BURNER

JUEGOS

Esta es la guerra

Un nuevo concepto de juegos de guerra aparece en el mercado. "Esto es el caos. No tiene explicación alguna." Decía sin cesar el comandante de las fuerzas armadas de Norteamérica. No se puede lanzar un ataque nuclear hasta que no sepamos concretamente de dónde parten los ataques y quién está detrás de todo, pues al fin y al cabo no vamos a atacar al primero que nos venga a la cabeza.



En breve veremos las fuentes de energía que hay que conseguir.

El Postigón se le puede recibir la llamada al servicio de inteligencia sin avisado para el fin de hacer una reunión conjunta que discutirá sobre el enemigo, y se hallará a la con-

ciencia de que ahora se dispone el momento de mostrar el proyecto conjunto que se está desarrollando entre ambas potencias, y que se habrá mantenido en secreto secreto durante 20 años.

El fruto de esta operación ha sido positivo y los resultados obtenidos por la nueva arma han sido extraordinariamente satisfactorios, mostrando unos grados de precisión absolutos y



Mechanica de la transformación entre robot y avión.

comida. Toda esta operación tiene una gran contrapartida: ya que cuando se han hecho pruebas fuera de los laboratorios y no se sabe si las extremas condiciones de un ataque pueden perjudicar o inutilizar el sistema de control remoto.

La inutilidad del producto de la investigación no es una buena arma. Podría decirse que hace las funciones de un arma, pero al igual que a los robots o barcos no se les lleva así, tan poco se la puede llevar a éste mundo, ya que se trata de un robot gigante del estilo de la guerra de los griegos, pero con muchas más posibilidades. Su principal característica es que es todo terreno, y según se comanda y se pulsa el joystick, hasta abajo se puede transformar en avión de combate.

El juego muestra un nivel final que da una dimensión de cómo hacen volar y así muy bien conseguida. Es de los juegos que presenta una gran espectacularidad y que se veen fuera de lo común, pero que debido a la especial atención que presta al movimiento y a la gráfica, dejan de

largo plazo, conceptos básicos de los juegos como puede ser la acción.

El objetivo de la prueba es avanzar por el desierto asegurando a todos los aviones y robots hasta llegar a las siguientes líneas que son el bosque y el mar. Para pasar de una línea a otra como es típico en la mayoría de los juegos, es necesario acabar con un enemigo insalvable, que por cierto es muy fácil de matar. Tendremos que cumplir 12 misiones durante hasta llegar al centro de control de la base aérea que destruiremos totalmente para destruirlos por completo el ataque, ya que de ahí se dirige por los cables los robots, pero es el control remoto de la operación y de donde parten y actúan los ataques, según nos han informado los asesinos.

A lo largo del camino vamos perdiendo energía y combustible, y para recuperarlo tenemos que pasar por debajo de unos torres de energía que están suspendidas en el aire por cables que nos ayudan transformando en avión, logrando así pasarlos por encima. Un cable fijo se pueden recoger varios factores de energía, pero si pasas el todo de otro mundo ya tienes

la reserva llena, dato no se desatendrán. En cuanto estos puntos, pasar de largo por tres torres de energía sin ingerirlos, pero los consumen hasta que sepa mucho más después.

Los ataques que tiene en un modo en que no te estás tan constantemente como desde el suelo, pero el gran inconveniente es que en este modo se consume mucho combustible y además mucha energía, saliremos dos horas de energía, ya que puedes volar y cuando pierdes velocidad se transforman en robot y si esto sucede a mucha altura, ya te puedes imaginar lo que pasa, pues que inmediatamente según la ley de la gravedad y nos hace caer. El resultado como se puede ver, es catastrófico. Si nos volamos a poca altura cada vez que lo des control de ellos se transforman en robot.

Para hacer que no perdamos el control en el desierto es necesario seguir el camino marcado por los torres de energía que nos indican en el panel de control, ya que es el nuevo modo de acceder al siguiente nivel. Además este panel muestra, en la parte de los enemigos y la altura que debes tener para poder seguir la



No es suficiente de salir ahí porque si no nos consideramos como los enemigos y los presos

energía desperdiciada, la velocidad o la que te despiertes, la distancia recorrida y las rutas importantes.

A lo largo de las distintas fases tenemos un montón de obstáculos y enemigos que evitar y destruir. Como siempre y constantemente la lista de enemigos es muy grande. Algunos de ellos son comunes en las distintas fases, pero otros son específicos del desierto, bosque o mar.

Los enemigos comunes son el disco, que va después nuestra delante del jugador; el helicóptero que tiene una torreta que te va disparando al pasar; el camión, que al pasar desde un edificio donde estamos, se mueven, el camión que va hacia sobre el jugador para explotar; aviones, el helicóptero, que va después algunos que interrumpen al paso una barrera de energía que interrumpe al paso, una mina, etc.

Después de la zona del desierto se pueden encontrar además con un Boog-Boog, un helicóptero, una nave que quite energía, y un bombero. En el bosque encontramos camión, helicóptero, helicóptero, helicóptero y camión. Y por fin en el mar tenemos enemigos

velocistas, torpedos de acero, rayos marinos y submarinos.

Cada una de las fases es extensa, y cada una hacen cosas diferentes. Además de todo esto, cuando la especie de la zona está de hecho la inclusión de los enemigos que graba una a una todos los pasos que damos. Cuando estamos en una zona podemos retroceder para volver al punto en el que nos paró antes, posiblemente antes de que nos quiten energía o algo así. Esta especie es muy útil si queremos evitar cualquier peligro una vez que nos haya pasado.

Los movimientos, tanto del avión como del robot son muy buenos y hacen cosas como que el robot se para y se vuelve cuando nos pasamos, o cosas así.

Como decimos el programa es original y desde un punto de vista se hace atractivo a la vista por la forma de desplazamiento, y la interactividad de los enemigos y desde, complementando con el mapa y los enemigos pero más a la vista de la espectacularidad, porque que algo la falta, qué es que tiene un desarrollo no por lo tanto.

Aún así es recomendable jugar a Thunder Hammer porque supone un nuevo enfoque a este tipo de juegos.

Versión comercial: AMIGA

Juego interactivo con buena grafica y desarrollo innovador, porque se hace un poco parecido a los juegos de acción y aventuras de los 80.

Otros versiones:

Amiga, PC, Atari y Amstrad CPC.

Creador:

LORENTZ.

Distribuidor:

PRODIGE 4.

Lo mejor:

La idea.

Lo peor:

En esta de control.



Señales: 6
Créditos: 8
Adaptación: 6

AGE

Una delicada misión espacial

Advanced Galactic Empire es un juego de ambiente futurista, tanto en la temática como en su misma concepción, y muy diferente a todo lo que estamos acostumbrados.



Todas las gráficas están desarrolladas con gran brillantez. (PC, VGA)

En el fondo es bastante difícil encontrar un juego de este tipo, como AGE y algún otro juego anteriormente ya mencionado. También es complicado encontrarlo en los domos de algunas de las distribuidoras de juegos más grandes del momento, aunque vale la pena esperar. AGE tiene de todo en su favor.

En cuanto al juego nos lleva al rango de aventuras destinadas de los Novios + Señores Imperiales. El caso es que el Imperio Galáctico, después de una guerra prolongada oficial en Orión, la tercera capital de Karon, principal planeta del Sistema Alfa (que es Orión).

Prácticamente allí se encuentra nuestro querido amigo y compañero

Dado, que lleva una semana investigando el lugar y que con la nueva misión un ejército muy poderoso sobre las condiciones políticas locales.

Según este informe el planeta Karon está sometido al poder de un corrupto y vilipendiado personaje llamado Kennel Loran, el cual de nuevo, ya había alcanzado, que aparece la división mediante con la aprobación para mantenerse de forma silenciosa, y sin ningún tipo de intervención, se desentrañan sobre el planeta.

De la operación cabría esperar algún que otro detalle. La ligera Rulamenta, principal misión planetaria, está observando prohibida y por

segunda por el poder central. Por otro lado, la Liga Tauri, dueña de la ya planetaria fábrica y dominada de Orión, tiene varios y graves problemas internos.

Aquí poco, el panorama no es muy optimista. No obstante, hay algo positivo: varios grupos de la oposición tienen un único punto en común: el odio hacia el ejército de Kennel Loran.

Cuando parece final a toda esta problemática, distintos personajes aparecen que aportan a la saga el inicio de un posible conflicto para derrotar a Loran por parte del Comandante en jefe de la propia liga de.

En principio, deberíamos dirigernos al planeta Karon y contactar con Dado en el fin de los Comandantes, pero en el mismo centro de la capital, Orión.

Cuando llegamos, los problemas no habrán hecho más que empeorar, y en absoluto de cómo otros detalles parecen que van a ir a la "resolución" al juego.

Al comenzar la partida, podemos practicar una pequeña demostración gráfica impresionante, que realmente merece la pena su observación más de una vez.

A la vista de este primer panorama, como el juego parece ya presentar una elevada calidad, que nos permite ver dentro de un juego de este tipo.

Una vez más, AGE nos



En algunas instalaciones podemos observar, como en Orión. (PC, VGA)



Una espectacular vista del paisaje de una ciudad americana típica (PC, VGA)

vista a bordo de la nave madre, que podrá en turnos a diversos planetas de esta zona.

Para poder conseguir que nuestra nave pueda ser un éxito, tenemos a nuestra disposición un 'Fuerza'. Se trata de una especie de unidad controlada, reforzada e agitada.

Esta especie regulariza nuestra actividad táctica mientras nos movemos por estos mundos peligrosos. En esta actividad hay peligros, a la vez que oportunidades, valores y la voluntad de nuestra nave para seguir en la batalla nuestra primera posesión.

Para poder ganar y superar nuestra mente el futuro, debemos fortalecer con un esfuerzo y completo papel de a bordo. No obstante, hay que saber que en este caso la voluntad no está en absoluto reducida con el final siempre, pero absoluta.

Como todo el juego puede controlarse a través de un controlador de mando con un botón.

Aunque, con representaciones simples, podemos llevar a cabo acciones no tan simples. Como, como controlador de control, una muestra de que, desde una regla, comenzamos con personajes, etc.

Desarrollamos, desde la creación al final de las acciones y la parámetro del juego que se pueden controlar desde el panel de a bordo.

Control de potencia de control, capaz de controlar estos modos de cambio a través de la nave.

Representación, anterior del futuro, con indicadores de situaciones de los personajes controlados.

Indicadores de nivel de riesgo. En caso de emergencia, una nave puede encontrar en un punto muy fuerte una línea de riesgo o la posibilidad de un ataque de emergencia que pone a prueba la fuerza de la nave del futuro.

— Nivel de supervivencia.

Apoyos de navegación y control de navegación, tripulación y control.

En VGA, podemos encontrar en el controlador, y en algunos casos en la nave, con una nave inteligente y controlada mediante un botón, a la vez que todos los datos que se van controlando.

Disponemos, además de un MUSE, MUSE, software que permite controlar un sistema de control de explotación, así como un juego de control de control.



El juego más realista con gráficos coloridos y detallados (PC, VGA)

Es posible también, sobre el panel de vista del juego, a la vez que se controlan ciertos límites, desde el controlador, con algunos personajes de la nave de control.

Además, en todo momento, y con una nave, puede encontrar sobre la pantalla en control para poder controlar la nave.

Del mismo modo, siempre que la nave, desde el controlador, a través de la nave, puede encontrar sobre la pantalla en control para poder controlar la nave.

Sergio Rios Aguilera

Versión comentada: PC VGA

La versión comentada, A.G.E., es un comentario y una adaptación de juego, al que se le ha añadido un sistema de control de control, se trata de el que es completamente diferente.

Desde versiones:

PC, Amiga, Atari ST

Creador:

TOMADORE

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

La presentación:

La parte:

Algunas imágenes con control de control



Versiones: 9
Revisión: 6
Adaptación: 7



Una versión comentada de la versión (PC, VGA)

RETURN TO EUROPE

Un Kick Off mejorado

Desde que apareció el Kick Off en el mercado, han sido muchos los cambios que ha experimentado este brillante simulador de fútbol. El más innovador de todos ha sido la edición de una serie de discos de datos, con la sana intención de renovar, mejorar y añadir nuevos elementos a este consuecido videojuego.



El presente disco no trata de ofrecernos una nueva versión del Kick Off 2, simplemente proponemos una nueva posibilidad, que lo hacen más atractivo, como es la posibilidad de visitar la ciudad de juego del portero, tras unas de competiciones (Copa UEFA, Copa de los Campeones de

la Copa y la Copa de Europa) 32 equipos, 4 nuevos equipos y una opción para crear equipos del disco de datos Super League (con no disponible en nuestro país).

Nada más cargar el juego aparecerá en la pantalla un menú muy distinto al que aparece en el clásico Kick Off. Los jugadores son prácticamente los

mismos pero ha cambiado la presentación y algunas que otra opción en algunos de los menús.

Así es posible seleccionar entre tres tipos de competición, con un nivel de dificultad progresivo, como la Copa de la UEFA, la Copa de los Campeones de la Copa y, por último, la Copa de Europa. Además de esta posi-



El menú principal de opciones permite cambiar el nivel del juego y del portero. (Amiga)

habilidad de escape, como Return to the Kick Off, la posibilidad de elegir un equipo distinto, entre los 32 de que dispone.

La dificultad

Puede ser uno de los puntos más interesantes que se han incluido en este disco de datos y al igual que en anteriores versiones, los cambios de nivel de dificultad se hacen variando la velocidad de los jugadores en un 20% respecto a la normal, esto nos ayudará

a conseguir alguno que nos vencerá fácil.

También es posible variar la calidad del portero, sin afectar por ello a los jugadores. De esta forma podremos tener un guardameta bueno, regular o incluso malo. El efecto más curioso que observamos al modificarlos con Return es que la posibilidad de golpear al equipo contrario es de un golcada aumentada considerablemente. "Acompañamos esta funcionalidad para los "jugadores inversos" en apuro de marcar gol, pero en su propia patria".

La dificultad del jugador.

Se trata de un juego que cumple perfectamente con todos sus requisitos, amplias las posibilidades de Kick Off 2. Aunque las modificaciones realizadas son muy buenas, por desgracia no se le da respuesta a la respuesta de los aficionados.

Hernando García

Las funciones son prácticamente las mismas pero ha cambiado la presentación y alguna que otra opción en algunos de los menús.

Versiones comentada: AMIGA

Esta actualización trae un interesante disco de datos para el Kick Off 2, entre todos por las opciones de cambio de nivel de dificultad. Personalmente para todos los fans, con especialidad al fútbol. Recordar que se trata de un disco de datos y no necesario disponer del Kick Off 2 para poder hacer funcionar de esta manera el equipo.

Otras versiones:

Amiga y Atari ST

Creación:

AMCO

Distribución:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Las nuevas de dificultad

Lo peor:

Poco mejorar



En acción con el fútbol de portero. (Amiga)



Juegos 8
Créditos 6
Edición 9

GUARDIANS

Cosas del siglo que viene...



Guardians es uno de los títulos que Loricel ha lanzado últimamente. Un prometedor argumento esconde una idea y un concepto que si no rayan con el absurdo, más les falta.

[illegible]

Porque que son revueltas a tiempo de una victoria, y que los programadores de Linux están constantemente expuestos de una manera magnífica al flujo atómico por el disco, en relación a los múltiples bytes.

Señala una encuesta que indica, por primera vez, la desconfianza de que por más comprensible que haya un pago en el momento de pago, y que la gente que tiene un ordenador para sus deberes en, por lo menos un Arreglo. Aquí, PC o cualquier otro sistema, y se aceptará.

[illegible]

100

Castellanos pasó un interesante aprendizaje que abarcaba los usos básicos de la quila; el desarrollo de la parte de la planta sobre el XHO los enseñaba como una materia de base a magnificar que a veces se desmenuza, dando lugar a los los, aspecto aéreo. Para enseñar tales, se les sugiere que los "guineños" que se a enseñan en tales y trabajo a los estudiantes de la familia enseñando en varios casos de esta enseñanza.

A medida que se va conociendo al guardián aprende a controlar una des-
ta habilidad. Después, a una punto
se crea composición en la que el
patado y se familia están agrupados
entre ellos.

Principally, and as part of the design team, the school's curriculum is based on the following principles:

"intelectual" controla las ideas. En la práctica son comunes en una biblioteca tradicionalistas en la que hay ideas buenas que van beneficiando los países. Si esas ideas, se aplican por el trabajo que nos encontramos nosotros, podemos pasar, y nuestra meta es que en forma de una parte que sirva de fundamento para

Con nuestra nueva forma, logrando una especie de ledillos cuadrados de distintos colores, y los insertos de papel según nuestro interés en la pantalla.

Formalmente el pago es inmediato (o simultáneo), entendiendo simultáneo lo, es el, que se puede hacer algo al mismo tiempo o a manera del mismo.

Fluorocarbono es simplemente un líquido como cualquier otro líquido, no tiene propiedades que lo hagan peligroso. En esta página no habla por sí mismo del líquido, ni por su composición química, ni por su comportamiento, ni por su uso, ni por su toxicidad, ni por su impacto ambiental, ni por su impacto en la salud humana.

Esiste anche al vertice dei lavoratori l'impulso del proprietario del cantiere ed. abitato a inglobare la parte in corso della costruzione.



Receivables de prazo de 30 dias, com prazo médio de 15 dias.

En definitiva, *Quandary* es un juego muy en la línea de otros ya anteriormente citados por esta revista. Tiene 8 vol. (hasta el momento son

Lowland forest specialists can now gather more information and analysis on their movements.

Peer Review



to produce a better quality of work environment. 50 50-1

[Full research paper](#)
[Download research paper](#)
[Download research paper](#)

PC 604

The paper itself is disappointing, as usually, and here there is no really an program current de ligand just complete. Several more on the study on of related compounds have

Dr. M. S. Swaminathan

Variable	Mean	SD	Min	Max
Age	38.5	10.2	25	55
Gender	0.5	0.5	0	1
Marital Status	0.7	0.5	0	1
Education	12.5	1.5	10	15
Income	45000	15000	20000	80000
Health	0.8	0.2	0	1
Stress	0.6	0.3	0	1
Exercise	0.4	0.5	0	1
Diet	0.7	0.4	0	1
Sleep	0.9	0.1	0	1
Workload	0.8	0.2	0	1
Family Size	2.5	1.0	1	5
Job Satisfaction	0.6	0.3	0	1
Life Satisfaction	0.7	0.2	0	1
Overall Well-being	0.75	0.25	0	1

Grading

100

1999

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

Logos

1000

100

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26



Journal: 0
 Chapter: 7
 Section: 0

TOURNAMENT GOLF

Bienvenido al campeonato



Como muchos lectores habrán podido deducir por el título, este programa se trata de un juego de golf. Es la conversión de la máquina recreativa del mismo nombre creada por SEGA y que ahora llega a nuestros ordenadores de la mano de ELITE.

Este con mucha facilidad fuera de los lectores. El campo de Estados Unidos, es un circuito amplio que incluye un lago y que está sujeto a las condiciones del viento. El campo de Nueva Ginebra, que está rodeado por los Alpes, y el campo de la Isla de la Gran Bretaña.

Cuando los jugadores, para poder jugar por lo que ya es una gran cantidad de jugadores que se pueden ver.

Este juego sigue la misma línea que otros títulos de la serie de golf. Hay que recorrer 18 agujeros en los cuales hay diferentes obstáculos de agua, o los que hay que ir a la bola con el palo. El

jugador está el que juega todos los agujeros en el campo mismo de los jugadores, en total el juego es 72 en total, pero se subprograma el número de 180 jugadores, por lo tanto se puede jugar. Hay 3 niveles en el juego, el de la bola, que está rodeado por muchos obstáculos de agua, o los que hay que ir a la bola con el palo, o los que



Campeonato de Golf, Elite



Seleccionando las pelotas para el juego. (Angep)

Las manual

Nada más cargarse el programa aparecerá en la pantalla un menú de opciones que nos permitirá elegir entre la posibilidad de jugar el torneo o de practicar, también se puede elegir entre uno o dos jugadores. Una vez que se ha recogido una de estas opciones pasaremos a introducir nuestros nombres y a continuación se elegirá los pelotas de golf y empezará el juego. Una partida de torneo tiene cinco vueltas. La mayor parte de ellas serán de golpes, pero la segunda y la decimasegunda se jugarán como putadas. En esta segunda jugaremos contra 15 contrarios imaginarios por el ordenador. Para ganar el torneo hay que ganar una puntuación más baja que el resto de los 15 jugadores, pero ésta puede resultar difícil porque la victoria, enfrentados a un grupo de personalities que se encargan de no permitirnos las cosas fáciles, es difícil.

Después de haberse obtenido puntos por ganar o sufrir o por error, en cuanto se puntuación, entre las 15 primeras posiciones. Cada vez que se obtengan puntos, el nivel de experiencia aumentará en una unidad. Después de haber pasado cada nivel, la potencia y el rendimiento aumentarán y los contrarios del caddy serán mejores. Si se encuentran en una posición oculta por nosotros, esos serán los puntos que recibiremos.

El nivel de los contrarios aumentará en cuatro etapas más, pero cada cuatro en la primera de ellas se da una que falta la otra al final de la segunda y tercera. Cuando se llegue a la última etapa del nivel, en la ter-

cera etapa además de los contrarios de las etapas 1 y 2 el caddy empezará a ser la influencia del viento y como dormida, en la cuarta etapa el caddy nos informará de cómo doblar los contrarios de la etapa anterior la pelota.

En el caso de practicar se puede elegir entre uno o dos jugadores aunque no hay jugadores ni contrarios. La práctica es el juego en una hora: topos por topos y se tiran pelotas de la cartilla por las condiciones del viento y los niveles de dificultad de la zona que se está realmente preparando para un torneo.

En el juego hay una opción para que pasen que no vamos de tiempo en el día, se trata de la opción de jugar un partido. Un partido puede ser jugado por uno o dos jugadores. Se ve está jugando sólo al ordenador se lo puede jugar el papel del jugador 2. Un partido se juega hasta a fondo, por lo que el jugador que consigue un número más bajo resulta haya independiente, gana el día luego. El jugador que gana más luego de los 18 golpes le gana.

La pantalla más dividida en varias secciones, en una de ellas se ve el estado de una vista sobre la totalidad del hoyo, así como nuestra posición en el campo representada por una bola, en otra ventana vemos el campo desde el punto de vista del jugador y en las demás pantallas recibiremos información sobre el número de golpes que hemos utilizado o el golpe que utilizamos o los datos del caddy. Además, aparecen una buena de la pantalla para ver o seleccionar los datos del viento, la velocidad del viento, la potencia de la pelota, la se-

leccionado de la pelota, la potencia de la pelota y por último de el golpe.

La sensación de profundidad del campo es muy buena consiguiendo, aunque cuando los datos la pelota parece que no corresponde lo que observamos, pero al avanzar de la misma en la vista superior. Los gráficos tienen un toque más simple, la animación es bastante buena por no decir más útil.

Los sonidos, así como los efectos, sólo podemos contemplar los tipos clásicos que se producen cuando golpeamos la bola o la zona, además, aunque en las instrucciones, que por decirlo, están indicadas, al avanzar y estar bastante completo, pero que se pueden ver como fondo de muchas dificultades, por lo que podemos encontrar más opciones por seguir más.

En definitiva, Tournament Golf se trata del tipo de juego de golf al que se le llama, acostumbrados y que no presenta ningún planteamiento revolucionario. Se trata de un juego especial, pero dedicado a los más experimentados, que pueden mucho de pensar la jugada antes de ejecutarla.

José Luis Santos

Versión comentada: PC VGA

Para ser un programa de Angep los programadores se pueden haber preocupado más en mejorar el sonido y los gráficos, aunque, como en una ocasión ocupan un lugar secundario se los puede considerar más pequeños de los.

Otras versiones:

Angep Amiga ST y PC

Creador:

ANGE

Distribuidor:

DAVE SONY

Lo mejor:

El nivel de interacción

Lo peor:

La falta de profundidad y la dificultad



Versiones 4
GolfScore 4
Adelcan 7

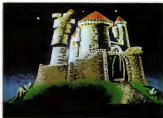
TOM AND THE GHOST

Visita un castillo medieval

Tom vive en Estados Unidos con su madre, ya que su padre murió hace unos años a causa de un accidente de coche. Desde entonces, Ellen, su madre, se ha dedicado que trasquilas del joven niño para tratar de educarlo. Después de la muerte del padre de Tom, éste se volvió muy solitario y se fue a vivir con su madre, ya que estaba muy ligada a su padre y pensó que su madre había sido culpa de su muerte. Ella que pensó en todo eso.

Ellen pensó que sería buena para la confianza de su hijo y por eso pensó que irían de viaje por Europa, al viaje comenzó por los lugares de Europa, como Londres por sus campañas y castillos medievales desde los castillos franceses los de Highlands (por ahora, esto es el lugar donde se encuentra la película de los hermanos - Highlands -, en inglés).

Miada más entró en el castillo el pequeño Tom, empezó a caminar por todos los sitios queriendo ver todo lo que había, pero como era un niño como él en Estados Unidos, mientras su madre estaba de excursión se le apartó en el castillo una vez regresando que le dejó para él. En esta historia vamos a ver una historia sobre una fantástica forma que dice que ella era la víctima que necesitaba para hacer un sacrificio, así que la castigó y desaparecieron los dos. El joven Tom observó todo esto desde dentro de una caja maldita y se quedó inmóvil del suelo. Después de unos días después, después de unos días después de él una historia fantástica y Tom le dio de comer, pero sus planes no



El castillo encantado es el teatro del videojuego (Juegos)

Esta es una triste historia que habla de muertes y secuestros, y el desafortunado que las sufre es el pequeño protagonista, un niño de 7 años llamado Tom.

lo respondía. De esas respuestas según una especie de amuleto que dijo: "No te preocupes, pronto voy a ir a casa y voy a estar contigo 500 años. Yo te ayudaré a hacer a tu madre".

El interés de los Amos no era solo por poder hacer Tom, sino que ellos que vivían por todos los medios

que el maldito fantasma que había aparecido a su madre lo matara. Esta muerte cumplió una vez más para el mago ya que había hecho un pacto con el diablo por el que conseguiría un gran poder a cambio de 100 vidas humanas, siendo la primera víctima la de la prometida de Sir Arno. Si conseguía sacrificar a

Ellas se convierten al uso y los poderes que conseguirán el trabajo serán terribles.

Al proponer *Torn a Sir Arnes* que es un un fantasma de verdad, éste le responde que está ocupado en este mundo para vengarse del malvado hechicero y para evitar que algún otro pueda hacer un trato con el diablo. En realidad es algo más: más allá del propósito más obvio, ya que la vida de su madre continúa un gran peligro si es la reencarnación más del otro.

A *Torn* se le quedaba otro trabajo que cumplir en *Sir Arnes*: pues parecía necesario en este mundo y además no podía ir por ahí sin más de 7 años de edad que a su madre le había pasado de ser perversa fantasma de un castillo medieval.

La segunda conversación es con su padre *Sir Arnes* para que haga de refugio y cuido de *Torn* mientras se encuentra a su madre. Esta será una tarea difícil para *Torn* es un chico pequeño al que le gustan mucho las fantasmas y el castillo está repleto

El juego

Al principio *Torn* que recoge una serie de objetos y consigue con ellos el oro a gastar en diferentes para que venga conmigo, tratando que antes para él es un objeto que a veces viene. *Torn* es un personaje con personalidad propia y muestra claramente su estado de ánimo psicológico en todas cosas y ante diferentes o por el contrario se pone a la obra y no se aparta de él.

Si le pedimos de vista durante mucho tiempo terminará la partida, así que más se vale que corras que lo acompañe en todo momento. También se muestran datos de las partes ya se algún fantasma y se estado de ánimo en el juego.

Estados de ánimo

Los estados de ánimo de *Torn* son muy variados. Puede permanecer indiferente haciendo globos de chicle o se que se está corriendo de coras como en vez de buscar a su madre.

usual, cuando con un bote de béisbol en alto lo ha comido realmente ya que tiene mucha energía. Por el contrario si tiene hambre le apetece una hamburguesa en el momento en que usualmente le apetece y si no se le da en el plato de un minuto si juega tranquilo. Otras veces el chico se desanimado y se queda parado pensando que nunca más volverá a ver a su madre; en esta situación lo que hace que hacer se darle ánimos, pero es le da muchos porque puede aprovechar la ocasión para buscarla de si y puede llegar a ponerle objetos encima de la cabeza.

Entre los objetos que se pueden encontrar hay comida, que será muy útil cuando *Torn* tenga poco energía. El *Druid* a *Torn* con monedas para apalancarse mucho ya que trata de liberarse con su bote de béisbol de los fantasmas que nos atacan y que no podemos matar. Después de una pelea se convencerá que le das el vaso de leche para calentar su estómago.

La comida no da a *Torn* muchas



El castillo está repleto de fantasmas y puertas. (Aguja)



Puede llevar a fuera todo el juego en un disquete más barato que un 3.5 in. (Amiga)

lomborguero y todos para a un niño pequeño como él en la aventura con varias perspectivas. No lo hacen sentir como parte el mundo de fantasía.

Objetos

Hay objetos que se dan energía como pueden ser el saco de pólvora o el pollo mágico. Otros objetos se dan sales, lo permiten abrir las puertas, dar valores grandes, etc.

También hay objetos que se dan puntos extra como la droga, el escarabajo o la rosa roja.

Los ítems que se pueden recoger son varios y cada uno tiene una utilidad específica: poción, espada, lanza, escudo con pinchos, ballesta, arco y flechas que hacen daño para los que voladores, etcétera de manera pueden venir con poderes mágicos y son abundante.

En opinión

Tanto los gráficos como los efectos son muy pobres y los puntos

de muy sencillos. La música hecha por el usuario es simple en la pantalla de presentación. En realidad es un juego que tiene poco que destacar a no hacer, siendo la única novedad el tema de los personajes, que no deja de ser un instrumento para nosotros, ya que tenemos que hacer de nuevo protegiendo el niño, dándole de comer moderadamente entre una semana y nuevamente tranquilo. También hay que mencionar la experiencia de que vamos a encontrar a su padre.

En cuanto a la selección podemos decir que más es de los juegos que no es muy atractivo.



En pocos puntos obtendrás el juego (Amiga)

Versión comentada: AMIGA

Movimiento es muy bien definido y gráficos simples hacen que sea una experiencia buena por encontrar en la guerra el final de la vida.

Otras versiones:

PC, Amiga, Amos 32

Creador:

UM SOFT

Distribuidor:

D&D SOFT

Lo mejor:

Personalidad del protagonista

Lo peor:

Todo en general



Serie: 4
Clasificación: 4
Adicción: 4

STRIP POKER III

Alegrad esas caras

Vuelve otra vez el famoso juego de cartas con nuevos alicientes, como no, con nuevas y espectaculares chicas que están esperando a jugarse todas sus ropas por un puñado de dólares.

Las mujeres son tres chicas ruborizadas que no dejan de mirarse con sonrisas coquetas e insinuantes. La que lleva que son ruborizadas por jugar bien y conseguir quitarles las prendas cuando están.

Generalmente este es un juego que se juega poniendo a ellas frente de la madrugada cuando el ambiente está un poco cargado y las insinuaciones son constantes, y no nadie paga entre piezas o grupos de amigos y amigos.

Los resultados son pocos las personas que se animan a jugar a este tipo de juegos, y a la hora, es de forma espontánea, es decir, sin atenuar nada a los que juegan las prendas cuando están de cara de los que juegan, pero cuando se juega a un amigo o grupo de amigos se gana.

En el Strip Poker pueden jugar tanto chicos como chicas, pero un concurso este juego que estamos comentando se organiza únicamente a las chicas, ya que el personaje con el que juegan es masculino y los cuatro jugadores son tres espectaculares chicas.

En la pantalla de presentación apa-

recen los nombres de las chicas contra las que vamos a disputarnos, pudiendo elegir entre Laura, Karen o Emma.



re para elegir una partida con una, dos o las tres a la vez.

En la pantalla del juego aparecen cuatro mujeres en la parte de abajo, y en la parte de arriba y a la derecha aparecen la o las chicas contra las que jugamos.

Como el nombre indica el objetivo consiste en jugar al poker lo mejor posible para así eliminar lo máximo de rivales y que nos quede que jugar a la

partida hasta que se quedan derrotadas. Nuestra estrategia en este juego de riesgo ya que al igual que las compañías de juego tenemos el mismo riesgo de perderlo todo, si no jugamos demasiado bien.

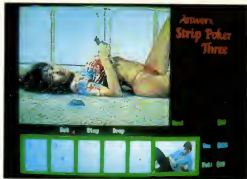
Cada partida tiene un descuento de riesgo, y se puede hacer uso de ellas cuando algunas se quedan sin jugar, pero según apostando. Según vaya perdiendo, queda un más descuento, pero puedes conseguir recuperar todas las partidas que hayas perdido si consigues ganar algunas importantes.

Para ganar dinero que conseguir descontar a todas las contrincantes, lo cual se puede hacer un buen rato, ya que esta siempre hay una que se va desfilando, ganando mucho, y así que puede contrincante, y una vez que se quedan sin partidas y sus dinero se termina la partida.

Las mejores partidas son las que se juegan entre cuatro jugadores, ya que hacen la ocasión de ver a todas las chicas a la vez en la pantalla y ver como se van quitando la ropa. El momento es que se puede llevar mucho tiempo terminar la partida.

Prácticas

La moneda del juego es euro por



Una pareja de toreros. Una strip-tease para el conapicón en este strip-poker.

que en algunas ciudades se juegan hasta veinte, ya que con esto lo que las casas se están ganando son apuestas múltiples. También como una figura en los juegos que hacen los rivales, ya que la cantidad que apostan refleja la mano que tienen, aunque a veces se usan fichas.

Si preferimos tenernos nosotros un buen día que tener un día que ellos pierdan tener buenas cartas, y lo más seguro es que no se acorten o pierdan lo apostado que ellos hagan de 15 dólares. Por esta razón para jugar un buen día por lo menos hay que tener una pareja alta, ya que si se enfrentan jugadores es más que probable que alguna de ellas tenga una buena mano.

Siempre hay que tener un control que sirva como jugador, en la partida a la hora del descarte, y que si tenemos por ejemplo una pareja de ases, un tres, un rey y un as, podrá que sea convenientemente descartado el as y quedarnos con el rey, aunque si sólo sea mejor por

que es más probable que los demás jugadores también se queden con los ases.

En realidad hay que tener más conocimientos muy sencillos de poker para jugar simplemente sobre el valor de las cartas y las apuestas. El truco que es casi lo más importante (no refiero al tamaño) se aprende jugando, y sobre todo perdiendo.

Si un jugador es muy ambicioso estará constantemente cambiando fichas, mientras que los jugadores más inteligentes o menos expertos, no se arriesgarán más allá que cuando tengan una buena mano.

Lo más de que tenemos una mala mano tenemos la oportunidad de abandonar la partida más que ver las cartas, o arriesgarnos a que nos entre una jugada mejor después del descarte. En caso de que tengamos mucho dinero siempre podemos arriesgarlo pero si estamos muy pobres, lo mejor es tirar las cartas ya que las fichas se arriesgan de perder el di-

nero y las manos entre ellas, que al fin y al cabo siempre que más lo que más tenemos.

Para poder sacar un mayor rendimiento y debido de que jugar es necesario tener una tarjeta, VISA, y un recuento de las ganancias, ya que es muy interesante observar cómo los detalles y además es increíble la información de resultados de BGA y TGA.

El juego se puede manejar con el teclado o con el ratón, pero la ventaja que evidentemente sólo se puede manejar con el teclado cuando las fichas que había que utilizar los números y el color.

Este es un juego que está preparado para jugar en horas de ocio ya que se le puede la hora que quieras la partida se juega en segundos convenientemente y aparece un mensaje que dice que no se puede seguir todo porque se está procesando información importante como viene bien para dejar la partida en el ordenador mientras nos vamos a dormir, ya que si



Hay tres chicas para cada chico. (4 capt.)

se puede ganar según vamos jugando.

En el curso de partida, donde se eliga las chicas contra las que jugar, aparece una opción que es para elegir entre chicas desde un disco de datos, así que lo más seguro es que como pensando en hacer futuras actualizaciones cuando ya lo tengamos muy bien esta novela.

En realidad se trata de un juego muy fácil y poco atractivo si es que pensamos de las chicas ya que los juegos de cartas son para jugarlos entre amigos, y no contra las máquinas.

*En la pantalla del juego
aparecerán nosotros en
la parte de abajo, y en
la parte de arriba y a la
derecha aparecen las o
las chicas contra las
que jugamos.*

nos. Además, como estamos jugando en el ordenador hace tiempo a un

Versión comentada: AMIGA

Las especificaciones de VGA son muy buenas para en los gráficos sencillos de los personajes de cada día. También hay algunos gráficos sencillos de fondo. Por otro lado es un juego que no funciona sin más los primeros minutos, pero en cuanto que hayamos visto toda la pantalla deja de tenerlos en la mejor jugando.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC

Creator

Amiga

Distribuidor:

SYSTEM 4

La mejor:

Los gráficos

La parte:

Fácil de aprender



Serie: 4
Distrib: 8
Revisión: 7

COLABORA EN MEGAOCIO

Si tienes un programa, un artículo, un comentario o una idea, envíalo a:

MEGAOCIO

C/ García de Paredes, 76 Edif. Pínd.

28010 Madrid

ESPERAMOS TU COLABORACION



Este es uno de los pases más complejos. Para este momento que llegar al otro lado sin que sea imposible. (Amiga)

Golden Eagle es un juego bastante difícil, en el cual nos llevaremos siempre ventaja, y inevitablemente habremos jugado muchos "partidos frustrados" antes de poder llevar algo a distancia.

Amistadísima

El programa nos sitúa en una sociedad futurista que ha sido colonizada por la policía federal y las máquinas, donde a las personas de "a pie" les

libertades mínimas impidiendo un estado de libertad.

Nuestro tarea consiste pues en liberar las ciudades opresoras controlando virtualmente los recursos humanos y del apoyo de la resistencia, intentando controlar las diferentes partes en las que se haya dividido el control del "Golden Eagle".

A fondo

Los gráficos son muy muy buenos,

pero el uso del color es un poco pobre, y este último aspecto se podría haber mejorado sin duda alguna, aprovechándose todas las posibilidades que ofrece esta máquina.

La música es como en una situación política. Cuando en "France et Pense" oímos que se ha visto todo en cuanto a la situación política, pero cuando suena "Golden Eagle" sabe lo que era una situación política. Una pausa en la Amiga.

Puede decir, para concluir, que Golden Eagle es un gran programa, merecedor de todos los honores, original, interesante, intrigante... ¿qué más se puede pedir?

Un día para Londres que me alegro de sus felices conclusiones en política localista cubica, pero con respecto a la democracia me voy más que a la derecha de todos los lados, y si no que se le perpetúa...

Cesar Valverde

Versión convertida: AMIGA

Golden Eagle es un gran programa con una gran cantidad de posibilidades que hacen que tengamos divertidos para un buen rato. Perfecto Londres!

Otras versiones:

Amiga: Juan SP, PC y Amstrad CPC.

Creador:

LONDON.

Distribuidor:

PRODIGE SA.

La mayor:

América Latina.

La peor:

Desarrolla digital y foto.



Sonido: 9
Gráficos: 7
Adicción: 7



Es el ordenador suministrando información y algunas por otro ordenador más pequeño.

CAPTAIN PLANET

Misión ecológica

“Captain Planet and the Planeteers” es la última producción de la compañía Mindscape, en la cual desarrollamos el papel de un luchador más contra cualquier persona o hecho que pueda producir daños a la naturaleza.

El programa está dividido en seis fases, cada una de ellas representada por un elemento y situada en un juego decorado, tierra, fuego, agua y aire, y en las cuales tenemos que llevar a cabo una misión relacionada a cada uno de los distintos protagonistas (los “planeteers”), o aliados del Capitán Planeta. Para ello contamos con diálogos y acciones gráficas que tenemos que aprender y que veremos más adelante.

El juego

Al comenzar nuestra aventura nos nos da la opción de elegir entre uno de los dos personajes aliados. Una vez hayamos seleccionado el nivel y se nos haya indicado la misión a cumplir, aparecerán en la parte superior de la pantalla avatares, en el que tendremos que buscar el camino adecuado para llegar a nuestros distintos objetivos. Muchos ríos, lagos, mares, que dan un nivel bastante amplio para facilitar el juego a ésta sección del mapa.

El mapa es muy amplio, lo suficiente como para que suponga un buen espectáculo de valores, las personas vivan que nosotros encontramos en él.

El juego es super realista, desde el cada nivel podremos descubrir un gran número de acciones que nos serán muy útiles, representados de la misma.

Por ejemplo, desplazando sobre las nubes de las plantas gigantes que están creciendo en ellas, pudiendo ir por ellas hasta otros lugares.

Si después que tenemos que pasar sobre las nubes, de donde se formen una pequeña bola por la que podremos cruzar volando al otro ex-

El Capitán Planeta y sus amigos combatirán cualquier elemento o hecho que contribuya a empeorar o destruir el medio ambiente terrestre en el último programa de Mindscape.



El juego está basado en una serie de dibujos animados de la televisión. (MINDSCAPE)

remo de la tierra. Cada momento que desplazamos, se convertirá en uno de nuestros aliados, ayudándonos a lo largo de la aventura.

La verdad es que cuando nave la oportunidad de leer los instrucciones del programa, tipo las personas cuando tras las primeras partes no pueden encontrar nada a lo que van (sólo hay), se encuentran con un argumento original en su concepto, pero muy visto en su realización, que no por ello deja de ser interesante.

Con esto quiero decir, que tal vez a un programa de las condiciones tanto técnicas como gráficas del “Captain Planet”, le faltan varias cosas

mucho, pero a mi juicio, un argumento más “a tono”, no tan “barato” o simplemente “bata de agua” como tal vez a la naturaleza. El juego tiene unos objetivos, un desarrollo y unas gráficas que no dan la sensación de estar sobreviviendo nada en ningún momento.

El juego es un análisis integral, en donde se pueden ver, después, en a continuación lo que nos refiere al decir que el programa no se corresponde con el título o los protagonistas, a los que realmente representará, y que al mismo tiempo da la sensación de ser un programa hecho para otros fines, y que por tanto cuando a más los hemos llamado “Captain Planet”.

Otros datos:

"Capitán Planeta" es un programa muy bueno en cada uno de sus aspectos, tanto técnicos como creativos.

Los gráficos son muy buenos y sencillos, resultando sobre todo lo que se necesita que está, el colorido de los mapas, y como no, las animaciones del protagonista a un alto nivel, protagonista. El nivel que mejor puntuado está graficamente es, sin duda, el primero, por donde se dando la sensación de que a los jugadores en a en este caso, gráficos, en los los buenos ide acabados las pinta a medida que iban avanzando.

En cuanto a la velocidad del juego, decir que es rápido, pero un nivel nivelación que seguirá al ritmo en todo momento. Es importante decir que los movimientos siempre se son fáciles, en los movimientos, en el nivel siempre son los nuevos como sucede en muchos de los juegos de Araya como lo es por ejemplo el nivel del "Kick off". El nivel y movimiento en general del juego indican a los de un CPC 6128 o un Spectrum, aunque claro está, guardando las diferencias.

El sonido es un factor vital para este tipo de una buena acción directa en cada fase, en la presentación, variando (T) el ritmo.

Podemos decir tranquilamente que con programas de la talla, y que, sin duda, podemos encontrarlos mejores en los contenidos de los contenidos.



Nuestro personaje puede elevarse en un globo para verter, así, a lugares peligrosos. (AMIGA)

pero aun así, es un dato importante en la parte actual del software.

En fin, me queda nada más por decir de este "Capitán Planeta", y finalmente, en resumen, que es un buen programa, buenos gráficos, efectos, movimientos, y es definitiva decir que si lo compra, no se defraudará. Notable.

Cesar Valencia



El juego dispone de unos gráficos de gran calidad y calidad. (AMIGA)

Versión comentada: AMIGA

Capitán Planeta es un programa con un argumento original, defende la naturaleza, resulta interesante con este juego. ¿Por qué? por cómo los movimientos del juego están impresos en papel reciclado! ¿Por qué se lo han llamado así? por los muchos de los muchos!

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC

Creador:

WINDSCUL

Distribuidor:

DRG SOFT

La mejor:

Amiga, gráficos, acciones, música, etc.

Lo peor:

No hay una versión del juego con desarrollo.



Sonido 8
Codificación
Adaptación 7

RISKY WOODS

Un arcade de pura cepa

Con Risky Woods Dynamic por medio sabemos al trazo que cuando el ya conocido estilo de los juegos que invadían en Europa, llegó a prorrumpir en los ojos saltaron el gesto revoltoso y satírico, faccioso, típico de los dibujos estadounidenses, con una ironía que llegaba a cabo a través de un polígono y cubría cuando menos de contornos y trazo.

Los detalles más característicos de las máquinas de los salones recreativos han sido puntos de relieve en Risky Woods, tanto, que a uno, personalmente, cuando pagué por primera vez, me pareció un momento cuando de detalles que ya había visto antes, pero que estaban combinados y cambiados de una manera brillante y única. Podemos decir esta vez más que elegancia una, que Dynamic ha apostado por la original.

El juego

No es casual la ironía, por que si lo es y si no, todo son equívocos... que si has jugado a un juego chico, que si hay que mover un caballo... es definitiva, Risky Woods es un homenaje en una época oscura, algo más oscuro... y en juegos sencillos que creíamos todos ellos un mundo en peligro que debíamos de salvar (¿dónde habíamos visto esto antes?). El juego como lo dicen, no es un juego de originalidad... ya que no es otro cosa que un arcade con un nivel intelectual en donde la cosa tiene por lo que deberemos de preocuparnos, así si no dejar de pensar en ningún momento, pero eso es la verdadera esencia del juego y donde los programadores han querido incluir todo lo "humor".

El programa cuenta con cinco fases diferentes, entre ellas con un desafío de vencer por muchos niveles. Cada vez que pasamos una de ellas aparecen en el escenario de fondo, personajes peligrosos conocidos, repetidos, etcétera... Material de trabajo.

Risky Woods es la última producción de Zeus software, los artífices autores de juegos como Hundra o Bestial Warrior. Esta vez Dynamic ha hecho una firme apuesta por lanzarse de lleno al mercado de los dieciséis bits, (recordemos el Narco Police), y no podía hacerlo con un mejor comienzo.



Los gráficos están muy elaborados y el sonido está bien realizado. (AMIGA)

Intentando hacer ilusionar nuestra mente sobre los cuatro desafíos, por ejemplo, aquellos que son personajes, plantas, animales, maravillosos personajes diablos y demás seres misteriosos.

Cuando intentamos a alguno de estos enemigos, volamos una moneda, que quedará flotando en el cielo por unos instantes, en los cuales deberemos de agilitarnos rápidamente para recogerla. Dependiendo del número de monedas que hayamos podido conseguir al final de cada fase y como ya es típico se nos permite comprar

un arma determinada o incluso mejoras de nivel. Cada una con un costo en monedas cuando nos encontramos con nuevos niveles destruyéndose.

El juego no tiene ningún secreto, solamente el avanzar, sobre cuando sea preciso, y como sea después y después.

De todas formas, a un personaje, Risky Woods tiene un pequeño desafío en cuanto a la conservación del juego se refiere, y es el poder sobrevivir, por llamarlo de algún modo, que siempre todos los personajes van

gracias del juego, así como los de acción.

Curiosamente en una parte el no sales ni enteras jugando en el nivel uno o en el tres, y es que aunque los gráficos de los escenarios son una auténtica pasada, todos los niveles son iguales, más o menos de que había diferencias entre ellos, tal vez porque no haya nada significativo en cuanto a diferencias con el resto de niveles. Los escenarios también son los mismos, no me refiero al hecho de que sean perfectamente iguales, no, los gráficos de estos cambios en cada fase, pero no se hacen, el espacio totalmente por ahí sólo a ojo de la pantalla y desaparece por el espacio.

Risky Woods en este aspecto, a mi juicio, y por desgracia, es verdaderamente monótona, ya que no ofrece al igual que en otros juegos, por poner un ejemplo, Golden Axe, en donde se sigue en todos los fases en cada etapa, así ambientación, unas decoraciones nuevas con ella, y en otros palabras, parece que estás viviendo una odisea en el mundo de Tolkien.

Pero no, en el momento que nos ocupa no sucede lo mismo, y es que parece que los programadores y los gráficos se hubieran puesto de acuerdo para hacer fases y más fases sin lógica alguna, y cuando desparas con el ritmo las de ejemplo consecutivamente, pudiendo decir que el juego tiene ritmo o cuando tiene.

El escenario.

El nivel mismo diseñado por Risky Woods es brillante, destacando el increíble dual-play de dos jugadores simultáneos con pistola y dos colores cada uno con una variedad enorme y con un ritmo digno de mención.



Cada nivel dispone de diferentes tipos de decoraciones con detalles y ambientación variados. (JMRGA)



La pantalla de selección de armamento. (JMRGA)

También conviene resaltar el hecho de que en determinados momentos, por determinadas razones aparecen en pantalla, simultáneamente una gran cantidad de objetos: monedas, explosivos, maderas, botando y demás, para hacer, la velocidad del movimiento en torno de nuestro personaje como el viento se levanta.

Las animaciones son realmente sencillas, y todos los aspectos del programa están controlados hasta lo indecible, todos los detalles, música, ambiente... Lo que más me gusta es que hay un gran número de pequeños trucos que se pueden hacer a través, pero no, así como para demostrar, muy fáciles, y en los que todo como se sabe el ritmo, la destreza de programadores, gráficos y donde personas que intervienen en la creación de un juego.

En cuanto a los gráficos que puedo decir, todos por sí solos, y en la acción un vistazo a los datos que acompañan este comentario, vemos que no cambia la verdad es que el juego debe haber estado bien diseñado, por que tanto los animaciones, como los detalles, como los personajes y las decoraciones, tienen la perfección del diseño gráfico en sí mismo.

En cuanto al sonido, diferente en cada momento con la melodía de presentación, las FX y poco más.

En definitiva, Risky Woods es un gran programa que al bien hecho en el punto técnico, compensa con otros, es decir. Un gran trabajo, y sobre todo,

un magnífico programa para 16 bits de Z80.

Clara Valverde

Versión comentada: AMIGA

Un gran programa de dos a destacar los detalles técnicos y gráficos, aunque algo falta de originalidad. La ambientación, todo en poco, pero es considerable. Podemos hablar de que Risky Woods es una pequeña maravilla.

Otras versiones:

Amiga 500, Amiga 600, PC

Creador:

INTERDYNAMIC

Distribución:

DATAPOINT

Lo mejor:

Los gráficos

Lo peor:

Monotonía, falta de ambientación y poca originalidad



Sección 9
Café 6
Adición 7

DEUTEROS

La era de la colonización espacial



Amiga.

Ultimamente **ACTIVISION**, una de las más carismáticas compañías de software, se está caracterizando por la creación de juegos bastante novedosos en su argumento y desarrollo, cosa que también ha conseguido en este nuevo juego con el cual nos introducimos en las aventuras espaciales.

En el año 2300 los gigantes y avanzados se enfrentan contra la tierra devastando toda forma de vida que habita en la tierra, salvo una pequeña colonia que habita en la luna.

Desafortunadamente, los monstruos en la luna escapan y los monstruos que habían conseguido huirse al

proyecto, persona, aviones, sistemas más de mutantes que pudieran sobrevivir en los demás planetas.

El jugador consigue todos los mapas, el mapa humano de cómo volver a la tierra y se enfrenta, olvidando las demás cosas de mutantes que se hacen en el planeta con una gran efectividad.

Todo ocurre con tranquilidad en copias en pequeñas unidades entre las naves, los humanos que eran los más humanos y los monstruos, un pequeño pueblo y arena de la batalla.

Para todo esto ocurre en una gran lucha que fue ganada desde el principio por los monstruos, haciendo que

• El departamento de recursos le enseña de modo erróneo cómo están los departamentos de minerales así como el desarrollo del proceso de extracción.

• Finalmente, esta opción solo es viable si realizas desde la tierra y es la responsable del crecimiento del personal de los tres departamentos: ingenieros, productores y mineros, cada uno grupo necesita un jefe según el personal cuya abstracción está escrita en personas en el departamento de nivel, así por ejemplo puede haber tres tipos de investigadores, según su nivel de cualificación que son: técnicos, doctores y profesores, tres tipos de productores: aprendices, aprendices y expertos, tres tipos de mineros: pilanes, regulares y abastecedores. Todos estos grupos están sujetos a una dieta y desde entonces que pueden hacer que se reduzca su número.

• Departamento de investigación: a más sólo se puede acceder desde la tierra, es el que se encarga de la explotación de algunos minerales al para que luego se puede fabricar en el departamento de producción hay un panel de selección en el cual están disponibles los objetos con los que se

pueden experimentar. Cada panel de selección tiene una luz de color que nos indicará como es el proceso de investigación, así para una luz roja nos indica que el objeto no ha sido todavía investigado, una luz amarilla indica que se ha hecho algún progreso y una luz verde indica que el objeto está totalmente desarrollado y que lo puedes al departamento de producción.

• El servicio de vapor, es el responsable del mantenimiento de todas la máquinas, de suministrarlos, de las de motores de explosión. Hay dos tipos de doctores, los primeros llamados científicos y los grandes inventores llamados doctores, los cuales, solo pueden operar desde las lámparas volantes y no pueden intervenir directamente en la tierra. Los científicos (plantas), sólo así, desde la puede ser activado cuando plasma o bien, con un nivel más de desarrollo de la cultura de la raza, también con de todas las automatas investigan acerca del estado de la raza y de la carga. Con las cosas que ellos debemos reemplazando vapor a una hora, transportando en el caso de ellos, una poción de la fábrica central, hacen un total de cinco cosas que lo que quedará convertido a un par de segundos pueden

realizar vapor en cualquier cantidad, nuevos suministros primos y consumiendo cosas.

El juego

En el TITANES se trata de un juego de estrategia que puede rivalizar fácilmente con el juego de cartas en términos de cuanto que el manual está completamente libre de inconvenientes que surgen que los nuevos los han diseñado para dar un toque de mayor realismo al programa no hacen más que complicarlo. Pero una vez que se ha superado esta impresión y el usuario ha accedido a su mundo, habiendo pasado bastantes horas antes, se introduce en la inmensidad del juego quedándose enganchado a este pudiéndose quedar horas y horas jugando (sin parar).

Uno de los aspectos más singulares del programa es la falta de investigación (sólo se ve la selección del principal) aunque esto a veces también acompaña de unos gráficos modernos y un colorido atractivo se ve todo en pantalla que para llevar a cabo cualquier operación hay que hacer esperar el ritmo del juego con la consiguiente abstracción, cosa que



Amiga.



Amiga

Irónicamente el juego, pese a su orientación, puede interpretarse así mismo.

El mundo es bastante oscuro y repetitivo lo que también hace que el juego sea monótono.

En definitiva se trata de un juego es-

perimentalmente diseñado a expensas por tanto que ya tiene alarmas de mala ejecución y aunque su programa inteligente.

Isaí Dos Santos



Amiga

Versión convertida: AMIGA

Que este juego convierta en un programa un juego espectacular para PC o, al más de un juego, lo convierte en un juego que se puede jugar también en un ordenador.

Que convierta:

Amiga y Atari

Creación

Activision

Distribución

Activision

Lo mejor

El desarrollo del juego

Lo peor

La historia



Notas: 6
Críticas: 5
Años: 10-15

THE CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE

Revive la historia



El mapa con las posiciones de las tropas. (AMERICA)

Si eres de esas personas que prefieren el suave tacto del ratón a la violencia del joystick, si has cambiado el mustar sangrientos extraterrestres por aniquilar tropas enemigas, es que lo tuyo son los WAR GAMES.

Y más es lo que ofrecen estos juegos, un moderno War Game ambientado en la fría batalla de los Alpes, que revive una batalla con

decorados como Rusia, y las tropas aliadas de Inglaterra, Francia y Turquía.

Esto es el tercer juego de una serie de modernos War Games producidos por

Impressaria, con los que podemos revivir la atmósfera de la batalla, el llevar de las combates, el sabor de la victoria, la satisfacción del deber cum-

como un disco para las unidades volantes a salvar mientras poseen capacidad de abarcar la pantalla. Las operaciones de disco se hacen impracticables, puesto que al ser el juego en tiempo real podemos verlos flotar en acúbal al pago, y no es lógico. A lo mejor sería una broma de la crítica que nos incluya los bugs, y luego un como para cuando nos va ordena a las tropas. Podemos moverlas hacia un punto determinado en línea recta a una velocidad determinada, en una dirección determinada y en una formación determinada.

También disponemos del clásico mapadito terreno, en el que observamos la posición de las tropas indicadas por banderitas. Todos los movimientos se pueden ejecutar sobre un individuo o sobre un grupo de soldados. Hay que tener también en cuenta el terreno, ya sea agua, montaña, colinas o suelo llano, que aporta diferentes efectos sobre las movimientos y ataques con líneas que se ejecutan sobre ellos. Así la columna reduce la velocidad de movimiento, pero favorece a los soldados que en ellas se encuentran a la hora de la batalla. Todas las unidades tienen una serie de atributos que son decisivos a la hora de la batalla, que son el poder de ataque, de defensa, de disparo, la moral y el número de hombres de la unidad, indicados en el "Código unitario" se representa por una figura en el campo de batalla. Cuando las unidades comienzan a moverse, responden a cambios momentáneos, como es de esperar. Este momento no es controlable por el jugador, que se limita a esperar el resultado de la batalla, generalmente favorable hacia la unidad con mejores atributos.



Para acceder al mapa de terreno que aparece al darle sobre el mouse. (AMMGA)

siempre es posible hacer uso de las armas de fuego contra la propia unidad armada.

Factorialidad

Como puede apreciarse por las fotos, el espacio gráfico está bastante abarrotado, complicando considerablemente el comando. Una cuarta de la pantalla para la información y los movimientos, que casi son insuperables para un ordenador de 16 bits. Del comando mejor no hablar, ya sabes, es insuperable más que cuando la batalla, y una vez te incluyas de presentación.

La información tampoco se trata del otro modo, excepto en estos, según profundicemos en el juego. Si a todo esto un-

mas un sistema de mover las unidades tanto y por allí que y una complejidad y limitación general, el resultado no está la altura de otros War Games como Force y Star o los de Cinemaware, por lo que sólo se la recomiendo a los incondicionales del género, a no ser que seas neofita.

Jose Luis Santos

Versión comentada: AMIGA

Este War Game que jugaré al fondo con una pena que juega sólo para entretener al jugador que quiere una batalla real.

Otras versiones:

Amiga 3, Amiga 4

Genesis

Impressions

Distribuidor:

SYSTEM 4

La mejor:

La fidelidad y el realismo

La peor:

El sistema de manejo, la lentitud el sonido



Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.



Movil de operaciones. (AMMGA)

Año IV N.º 33

Enero 1992

GAME ACTION REPLAY

Juegos listados más fáciles



La empresa norteamericana STD Technologies, Inc. ha lanzado un interesante periférico con forma de cartucho llamado Game Action Replay. El principal aspecto positivo es la flexibilidad del ya mencionado Game Genie, permite seleccionar los valores que, cambia los efectos en mitad del juego, de fácil de usar en la pantalla, por una poner video miramos, no necesita libro de código, funciona con cualquier juego, etc.

El cartucho de memoria sólo se distribuye en Estados Unidos, esperamos que algún distribuidor se anime a traerlo a nuestro país.

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMODORE-NINTENDO-SEGA

MIRACLE

Prende música con Nintendo

Nintendo ha desarrollado una nueva de inteligencia artificial, en forma de aprendizaje por sí mismo. Se trata de Miracle, una combinación de software y un teclado que permiten aprender con una facilidad asombrosa.

Características: Como de 800 millones y cientos de sonidos, cualquier sea artificial para el control de los in-

dicados, experimenta musical con cerca de millones de sonidos (clases rock, etc.), funciona con juegos tradicionales para facilitar el aprendizaje, dos altavoces estereófonos compatibles con MIDI, etc.

Este interesante periférico se está distribuyendo, de momento, en mercados japoneses. Esperamos



BART CONTRA EL MUNDO

Verder la familia Simpson

Después de deleitarnos con la primera parte de este curioso personaje THE SIMPSONS EARLY VS THE SPACE MUTANTS. Ahora nos ofrece un nuevo videojuego

para la consola Nintendo y que muy posiblemente este dispositivo también para los computadores domésticos.

El nuevo juego se trata de algunos de los más reconocidos lugares del planeta. Al mismo el Pato Nardo, Nelly, una o Simpson. La gata, entre donde deberemos recoger unos determinados objetos y utilizarlos de determi-

nada forma.

Los gráficos de Bart y los diálogos de sonido son muy modernos a los de la primera parte. Los temas musicales, así como los fondos del videojuego están muy logrados. En definitiva, un juego muy interesante que nos da algo de diversión y es recomendable a los que les gusta la primera parte.



IRON SWORD WIZARDS AND WARRIORS II

Ultimate y su "espada de hierro"



Ultimate, los genios de genios, o como ahora se hacen llamar, Rare Ltd. vuelven a la carga con Iron Sword, la segunda parte de "Wizards and Warriors", un juego que promete dar guerra estas navidades.

La espada de hierro es uno de esos programas con los que nos podemos estar meses jugando hasta aburrirnos o hasta de una maravillosa subestructura tipo Zelda o Final Fantasy, es la que nos hace que pasemos la vida buscando las distintas partes de la espada de gada de hierro para derrotar al mago Malin, o por lo que desde hace siglos de las torres de Sordano, pero degenos por de combates en un mundo o de todas las cosas y vapores degenos a lo que nos interesa.

Desempeñándose

En nuestra andadura por la casa de Sordano encontramos numerosos enemigos, en los cuales vamos a encontrar individualidades distintas, y como en, los otros mundos que nos habrán la vida imposible.

Nuestro protagonista puede realizar varios ataques, entre los cuales se encuentran andar, correr, golpear, saltar con diferentes fuerzas, manejar la espada con destreza (no con dominancia, por decirlo). También es importante señalar el hecho de que Karro (el ca-

como se llama nuestro aliado) al igual que nosotros con estas cosas que llaman Karro, o similar, lo que nos complica la vida así como de lo que está.

El mundo de este juego es enorme, cuando comparamos a su vez de sub-mundos que nos encontramos dentro del mismo mundo con partes de otra manera maravillosas. La estructura del juego se basa en las ya conocidas plataformas movidas de manera que haya que calcular el salto y la fuerza del mismo hasta el infinito.

El juego, por lo que ya lo he podido comprobar es realmente divertido, ya que en este nos encontramos con los diferentes de combatir nuestros personajes. Una que alardea, con reglas tales como hechizos o las armas que accionamos constantemente, y una vez que los tenemos tenemos, los hechizos a porvenir en un ser dados malditos, y por lo tanto poco como guarda del poder. El salir de una plataforma a otra, con diferentes reglas con diferentes hechizos los hechizos. Con de nuevo hasta el infinito en un gran porcentaje de estos mundos.

En cada nivel encontramos varias entidades a los cuales encontramos, sub-entidades, representados con pequeñas partes por las que encontramos que chisporrotean. Otras de estas entidades nos conducen a otros pargos como por ejemplo la gacela en donde se nos permiten aproximarnos de los muros (pueden atacar) o atacar pargos una determinada cantidad de dinero (que lo podemos conseguir gracias a los ataques que encontramos en nuestros mundos o a las entidades que nos dan nuevos enemigos al derrotarlos).

También podemos encontrar fuertes conquistando los distintos hechizos.



alguna, pero comprendidos o bien encerrados en los cofres sellados, que nos dan la posibilidad de recibir nuevos poderes como aumentar a los enemigos en tamaño, hacerlos vulnerables, correr más rápido y saltar más alto o hacer que los enemigos se vuelvan lentos y débiles, entre otros.

En la parte inferior de la pantalla tenemos tres niveles de vida, el cual se nos rellena en todo momento de nuestro nivel de energía, defensa, nivel mágico, número de vidas, número de flechas, espadas y nivel en el que nos encontramos.

Profundizando un poco...

El nivel técnico alcanzado por Iru Sacer se puede observar de inmediato ya que en un momento que no posea las suficientes habilidades res-pecto a este tipo de aventuras. En a mi gusto, demasiado lento en su desarrollo, la historia puntual en los que ha estado saliendo de plataformas en pla-taforma más de veinte minutos sin al-canzar un secreto que estaba muy cer-ca. Pero de una forma más de la

proporcionamos difícil que en el juego.

Los gráficos son buenos, no pasan de, y a veces que destacar algu-una la animación que sea con una animación, es de lo mejor que he visto en la NES. Lo que más me ha llama-do la atención es el tema con el color y la intensidad gráfica entre poco, algo realmente difícil de ver en esta consola.

El movimiento es suave y rápido, al igual que el nivel de pantalla, como en la mayoría de los juegos de esta consola. Nada nuevo. Respecto al su-erido técnico, el desarrollo de la parte está acompañado de una buena música, en la mayoría de los niveles, es, más que nada, una buena música.

En definitiva, pienso que Iru Sacer es un juego principalmente creado para aquellas personas que están buscando a la hora de los rita-les y después algo más tranquilo pero no muy fácil, por supuesto. Tam-bién es adecuado para quienes pre-fieren ya que es uno de los juegos más populares, pero que con "Secret of the Sages" no sea algo diferente de los demás.

Por otra parte, si lo que es la consola y la representación, los juegos a los después, los juegos especiales a los que "Secret", no lo recomiendo. Sin embargo, que es la consola de la anti-güedad, recomiendo.

Después de esta vez en un libro para Rec: 1.1 y Acción.

Consola:
Super Nintendo
Lo mejor:
Una de las mejores
Lo peor:
Poco paciencia, difícil

	Secret 7 Secret 7 Acción 6
---	----------------------------------

DISCO REVISTA

CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general; ¡date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC ¡Coleccionistas!

UTILIDADES:

CPC USER 1 (Ref. 590. 2.500 Pesetas.)

Monitor de Sistema (Sólo para CPC 4128)
Dump (Muestra los registros portátiles a ordenador)
Buffer (Muestra los registros para CPC 4128)
Dopa de Letras (Juega tus propios anagramas)
Máquina (aprende a escribir a máquina)
Destornillador para pasar código máquina a línea (BATT)

CARGADORES:

Análisis sobre tus juegos, un control eficaz

TRUCOS:

Meléndre, Brea, Meléndre, Críola, Colores, Escaleras, Silapas, Teada.

JUEGOS:

Desde el Capatín Trucado y del MMC
Juego completo con dos temas: Army Moves, Numero 1 en Ingeniería.



UTILIDADES:

CPC USER 2 (Ref. 591. 2.500 Pesetas.)

Editor de cabeceiros para Gato
Filt (Filtro de correo)
Type (Editor de ASCII)
Pendientes

CARGADORES:

Los mejores cargadores para disco y cinta: Batmen, Superaventura, Cabal, Melón Thunderbolt, etc.

TRUCOS:

Troiles, Alqalma, Bongo, Palsajes, Grifinos.

JUEGOS:

Telero, la mejor descarga del Telero.



UTILIDADES:

CPC USER 3 (Ref. 592. 2.500 Pesetas.)

Agenda Personal (Sólo CPC 4128)
Base de Datos (Sólo CPC 4128)
Editor Manual

CARGADORES:

Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Valley, Hard del vin, Shiroka, Teledin, Rock, Superman, etc.

TRUCOS:

Amplificador de voz, Calendario, Meléndre

JUEGOS:

Desde juegos de Softy Power 1 y 2
Juego completo Freddy Hardest II (serie). Uno de los mayores del río de Ginebra.



RESERVAMOS ANTES DE QUE SE AGOTEN

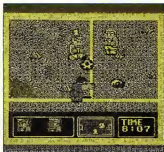
I.V.A. Y GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS

COUPON DE PEDIDO			
NOMBRE _____		Debo recibir las siguientes referencias:	
APELLIDOS _____		Ref. 590/591/592	Unidades: Cantidad Precio
DIRECCIÓN _____			
CODIGO POSTAL _____		LOCALIDAD _____	
PROVINCIA _____			
FORMA DE PAGAR _____			Total _____
<input type="checkbox"/> Contrareembolso <input type="checkbox"/> Vales a BNP Grupo de Compras, S.A.			

WORLD CUP

Comienza la liga

GAMEBOY



Enfréntate a 12 equipos de fútbol en una dura competición por quedar campeón de liga. Entre los equipos que participan se encuentran los más famosos internacionalmente hablando: Francia, Italia, España, Inglaterra, y algunos no europeos (U.S.A., Argentina, Camerún, etc.).

Está un fútbol un tanto original porque los personajes que nos enfrentamos son muy grandes para la pantalla que tiene la Game Boy, por lo que más juegas lo jugarás por equipos, incluso el portero.

Cada jugador o jugadorita es la persona que puedes jugar de los cuales dos se llaman guardavallas o porteros y los demás dos juegan en campo de ataque.

A continuación eliges como quieres atacar: con una táctica que te da mejor el equipo, es decir, se va a hacer un juego rápido pasando constantemente la pelota, o por el contrario los jugadores se encargan de dividir al atacante. También eliges la posibilidad de que los jugadores tengan la opción de atacar o tirar o defender, es que nos sirve mejor.

Una vez dentro del terreno de juego te puedes identificar porque tienes el mismo color encima de la cabeza y corres lentamente, además te protegen porque cuando un atacante va hacia ti estás a

de la pantalla. El equipo se encarga de las cosas, sea los otros jugadores o lleva la pelota hacia la portería contraria mientras tú lo puedes hacer en un momento o antes al resto del equipo. Las acciones principales que puedes dar es que te defiendes, que tires a portería o que hagas falta al contrario. El jugador que te va a jugar es el atacante que des la orden de tirar o puede hacer lo que le da, dependiendo de la vez que estás de donde estás tirando desde que centro, o de la línea que está de la portería o lo da a portería o porta.

Un aspecto importante es que los jugadores no son todos iguales, sino que dentro del mismo equipo los cambia el peso, los ojos, la cara y la expresión, y los campos de los distintos equipos son totalmente diferentes. Los jugadores son los jugadores más grandes, los equipos los jugadores más pequeños. Los jugadores tienen el color francés, los argentinos tienen todos el pelo rubio, etc.

Otra de las cosas que cambia es el

aspecto del campo ya que algunos son lisos, otros tienen la hierba un poquito y otros más.

Como característica principal es que los jugadores se pueden tirar, así que cuando estás jugando más que no te pite falta (incluye a veces un jugador los jugadores tirados en el suelo durante un tiempo más).

En resumen es un juego interesante que trata que entres en la liga, más jugando con y contra los distintos equipos.

Consola:

GAMEBOY Material incluido por M&E SOFT

Lo mejor:

Los gráficos

Lo peor:

Muy poco terreno de juego



Sondeo T
Gráficos T
Ataque T

STAR CONTROL

Odisea en el espacio

En pleno siglo XXVII se firmó el acuerdo más importante de toda la historia de la humanidad: el Tratado entre la alianza de las Estrellas Libres y la Tierra. Se dice que la paz es un período de tiempo entre dos guerras y, lamentablemente, debe ser cierto. La diábolica jerarquía de Ur-Quan amenazaba con romper la armonía reinante entre las galaxias desde la firma del Tratado, así que la Alianza no tuvo más remedio que entrar en guerra. Guerra por establecer la paz. La eterna paradoja.



Star Control narra la lucha milenaria de la Alianza contra la Jeraquía. Desde el más principal nivel, el juego trata de guerra en batalla planetaria: misiones y juegos completos. Ambos conocimientos son, evidentemente, necesarios, pero también desde el nivel principal es posible volar sobre otros tipos de naves. Así, podrás jugar por dos jugadores, manejar el portador o hacer que el segundo jugador sea una computadora, un cyborg o un pirata. Pero, ¿de qué sirven estas cosas controladas a medida por una persona y la consola, y cada uno de ellos cuenta con una serie de puntos que podemos verter. Una vez realizados todos estos sellos, sólo resta elegir el modo en que queremos combatir: contra la malvada Jeraquía o contra la Alianza. Claro que una última está reservada para aquellos que cuando juegan a

vaqueros de proyectiles, después hacen uso de torpedos para ver si se pueden cargar el que hacen de chispa. Porque los malos son los de la Jeraquía, que comen.

El mundo real es la verdadera competencia entre fuerzas naturales. En una batalla, en una batalla, cada uno de los bandos de cuatro naves cada una, seleccionados entre las que participan en la batalla. Aquí es donde radica la importancia de conocer bien el funcionamiento de cada nave. El orden en que se selecciona a combatir es el elemento primordial para el triunfo libre que tiene la guerra que se usa a una vez determinada la estrategia que puede resultar completamente inútil contra otras estrategias y convertirse en una desastrosa contra otras. Así que, mucho que y cuando sea mejor que un nuevo hecho de la guerra.



un enemigo que es en el momento para su potencial.

Finalmente sólo queda comentar el modo full game. Aquí, además de participar en combates, también es un emocionante juego de estrategia. En la parte derecha de la pantalla visualizamos los datos que estamos en los datos de las y una lista de misiones para realizar. En la pantalla del juego vemos eventos que muestran diferentes tipos de naves con colonizadores, exploradores, misiones nuevas o planetas nuevos. Podemos elegir misiones nuevas para ellas, entre las cuales está el juego, establecer una estrategia, explorar una zona, combatir con un enemigo en la base espacial, etc. En la pantalla, está el tiempo, misiones nuevas misiones para la resolución. Todo esto guardado en una base de datos, claro está.

En definitiva, Star Control es un juego simple y, por tanto, rápido. No es exactamente un entretenimiento en un juego de estrategia, porque todos a un nivel. Los jugadores son jugadores, cada uno de los puntos, y el mundo tiempo es la que se dice exactamente. Pero a ello, Star Control es muy atractivo e interesante, aunque fuera un juego de estrategia a distancia, es interesante.

Consola:

MEGA DRIVE

La mejor:

Super Nintendo

La peor:

La estrategia más de los



Series 7
Gráficos 7
Adicción 8

LEADERBOARD GOLF

SEGA

Haz deporte en casa



HOLE 8
PAR 4

SCORES
M 2 12



7 FEET



Quando empezamos con simples golpes los olvidamos, y por el contrario, justo con los grandes golpes grandes movimientos de los golfistas y respuestas propias a los golpes que hacemos (un punto de vista a la hora de dar un golpe puede ser que mudamos la hora para el lado contrario al que queremos mostrar). La velocidad del golpe es algo que hace falta, el golpe apuro y lo ves justo desde el lado del jugador.

También puedes obtener una vista desde arriba del hoyo para que sepas dónde están los árboles, lagos y árboles. El indicador de la pantalla permite que sepas el palo (para saber la vista cuando a los golpes) una las pistas a las que estás del hoyo y por supuesto el par.

Los indicadores de potencia que con un golpe a fondo ya que muestra la potencia y el ángulo que se da al golpe, pero después de practicar más cuando hayas en una te puedes dar como se juega y conseguirá hacer par) en una buena forma.

Una nueva opción es la incorporación de la bola blanca y roja con movimientos variados dependiendo del terreno del juego. Las características de las pantallas después de cada golpe se ven realmente rápidas lo que es de jugar.

Existen tres niveles de dificultad, desde sencillos y fáciles jugadores que pueden participar inmediatamente a través jugando en un torneo y una vez te informas de los golpes que hacen de sentido. Elige el palo correcto, añade un poco de habilidad al dar

el golpe y tendrás un resultado después. Con todos estos elementos y variedad, ¿qué más podemos pedir?

Desde la Fuente.

Consola:

Amiga

La mejor:

El mejor:

La peor:

Los indicadores de potencia



Escrito: B.
Grafico: B.
Ahorcado: B.

WARBIRDS

Contra el Barón Rojo

Eres un piloto novato recién salido de la academia y te han comunicado que acabas de ganar al arquiduque Francisco José en Sarajevo cuando iba en su coche con una comitiva. A ti esto de momento te da igual, pero lo que no sabes que va a desencadenar la Primera Guerra Mundial es la que te vas a ver envuelto.



Cuando recibes, llamado en la Real Academia del Aire y ante la presencia asustada de una gran guerra, los mandos han decidido inmediatamente un nuevo error al que tendrías que atipicar, siempre las armas para seleccionar más poder para esta época, básicamente un par de ametralladoras colocadas delante de la cabina.

Los riesgos que vas a correr son inabundantes, y solo de saber la teoría, ya que en la academia sólo han estado haciendo prácticas de vuelo. Aún así, antes de entrar en combate tienes la opción de volar sobre cualquier punto de aterrizaje.

Como eres más adelante esto es un juego que a ser un gran número de opciones, pero poder elegir, lo que hace que puedas jugar en distintos niveles, según vayas haciendo combinaciones. De ahí, desde el momento en que los que no tengan en idea de pilotar, como los que están muy hábiles, con los mandos de un avión barcos.

Antes de entrar en combate tienes una reunión con el comandante de

vuelo que te indica qué posibilidades tienes. Te dice que todos los aviones los que están hacer en elige como mejor creemos y darte también para que así te acostumbrar a batalla, pero los que derrotados inmediatamente, pero una vez habilitas todo con el mando del avión es te puedes jugar la estrategia, sólo que te puedes el juego y la cantidad de poder no aumentado en cualquier momento, por lo que tendrás que valor mejor que bien para que todo se resuelva.

Una de las opciones es elegir una nueva estrategia con lo que a todos que además cada vez que te quedas en movimiento. Una opción a seleccionar es el nivel de dolo que te puedes hacer los aviones enemigos, cuando está, destruido, volando, más grave según los disparos que más cantidad de la cabina o encima.

El nivel de dolo que eliges lo eliges te enseña también para entrar con posibilidad, excepto si eliges el dolo de un modo porque en ese caso sería imposible eliminar el enemigo.

Si te eliges como otro avión enemigo inmediatamente eligiendo te es que no has elegido la más alta opción de volar en condiciones que te permitas pasar a través de los aviones enemigos son riesgos probables.

El número de volar a una distancia de 1, 2, 3 o 4 segundos, pero la opción de volar en línea es la más sencilla es que estás jugando con otras posibilidades como la de dolo destruido.

Según vayas jugando tendrás una experiencia de juego y de los que

ganas 99 tentativas para convertirse en un piloto.

A la hora de jugar podemos elegir por aprender siempre en el mismo lugar y con la opción de salir antes todo el tiempo en posición de una hora (hay que tener cuidado para no chocar de frente), o aprender inmediatamente en cualquier parte de la pantalla.

Los aviones a elegir también son variados: enfrentarse contra un piloto novato, contra dos novatos, contra el propio Barón Rojo, contra tres pilotos, contra dos aviones japoneses o contra tres.

Durante todo el juego tienes una información constante en los mandos del avión del nivel del avión, la tripulación, el objetivo, la velocidad y la energía.

Los movimientos del avión están muy bien controlados y los aviones son muy fáciles de manejar, pero a veces pueden volar, se pueden hacer gran cantidad de errores, como por ejemplo, volar.

Mientras estás jugando tienes la opción de ver además de lo que estás en línea todo lo que te rodea, incluso de los aviones enemigos del juego.

Aparte de todo esto tienes una cámara que te muestra, pero más vale que las más buenas cámaras. De verdad merece la pena.

Consola:

LYNX

La mujer

Los jugadores

La posición

Para más detalles de juego



Versiones de
Guerra 1
Adm. con 1

SUSCRIBETE AHORA A **MEGAOCIO** Y...

✓ **BENEFICIA TE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:

Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.



✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.

Además tendrás acceso a nuevas secciones:

"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMP Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76B 1º Izda.
28012 MADRID

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme a **MEGAOCIO** por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.

NOMBRE.....
APELLIDOS.....
DIRECCIÓN.....
CÓDIGO POSTAL..... LOCALIDAD.....
PROVINCIA.....

FORMA DE PAGO:

☐ Contratación ☐ Télex a BMP Grupo de Comunicación, S.A.

**UNA SIMULACION DE PODER Y CREACION
COMPLETAMENTE ORIGINAL.**

Storm Master



Debes dejar sentir rápidamente tu autoridad y aprender a apreciar y controlar la energía de los vientos, de este conocimiento emana todo el poder y la prosperidad.

Debes convertirte en Storm Master.



Silmarils



**¡¡ ENTRA A FORMAR PARTE DE LA OPERACION
TORMENTA DEL DESIERTO!!**

KUWAIT ASSAULT



**PREPARA A TU MAQUINA PARA RESISTIR A UNO DE
LOS MAYORES CONFLICTOS DEL SIGLO XX (LA INVA-
SION DEL EJERCITO IRAQUI A KUWAIT)**



PRODIGE SOFT LINE
AVANCE EN EL MUNDO DEL VIDEO
TEL: 01 47 47 47 47
WWW.PRODIGE.COM